GAMEBOY | GAMECUBE | MOBILNÍ TELEFONY | PC | FILM | HUDBA

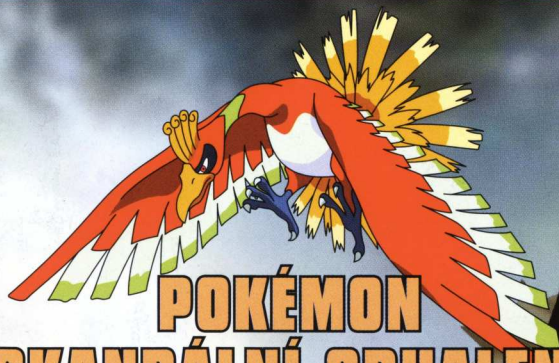
LISTOPAD/2003

Nintendo

gametech

magazín o hrách a technice

No. 2 45 Kč



POKÉMON
SKANDÁLNÍ ODHALENÍ
CO JSTE URČITĚ NEVĚDĚLI!

F-ZERO GX
TAK RYCHLÁ HRA, AŽ SE Z NÍ KOUŘÍ

NHL 2004 GC
ZELENÁ JE TRÁVA, HOKEJ TO JE HRA

ADVANCE WARS 2
ŠACHY JSOU PROTI TOMU NUDNÁ HRA

SOUTĚŽ

SOUTĚŽE O SKVĚLÉ CENY

02
9 771214 405011

GAME BOY ADVANCE SP

- ☑ OSVĚTLENÝ DISPLEJ
- ☑ DOBÍJECÍ AKUMULÁTOR
- ☑ STOVKY KVALITNÍCH HER
- ☑ 32-BITOVÁ TECHNOLOGIE
- ☑ SEXY DESIGN

3 990 Kč

GC MARIO PAK + ZELDA

ZDARMA hry SUPER MARIO SUNSHINE a LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

4 990 Kč

GC PURPLE PAK

ZDARMA hra LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

3 990 Kč

GC BLACK PAK

ZDARMA GB PLAYER - příslušenství umožňující hrát GB hry na TV přes GameCube

3 990 Kč

GAME BOY ADVANCE SP PŘÍSLUŠENSTVÍ

BIG DEAL 12-IN-1

ERGONOMICKÁ DRŽÁTKA • SLUCHÁTKOVÝ ADAPTÉR • SLUCHÁTKA • FM RADIO TUNNER • LINK KABEL PRO 4 HRÁČE • LUPA • POUZDRO NA GBA SP • AUTO ADAPTÉR • POWER STICKS • CHRÁNIČ OBRAZOVKY • POUZDRO NA HRY • ŘEMÍNEK NA ZÁPĚSTÍ

1 499 Kč

GAMECUBE PŘÍSLUŠENSTVÍ

OVLADAČ

- purple
- clear purple
- black

999 Kč

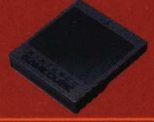
WAVE BIRD

bezdrátový ovladač

1 499 Kč

MEMORY CARD 251

paměťová karta s kapacitou 251 bloků



999 Kč

GBA KABEL

pro propojení konzolí Game Boy Advance a GameCube

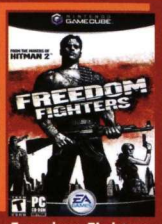
499 Kč

GBA PLAYER

unikátní periferie umožňující hrát všechny Game Boy hry na TV obrazovce

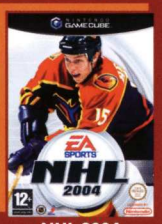
1 999 Kč

NINTENDO GAMECUBE



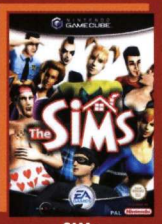
Freedom Fighters
1 299 Kč

Hobbit
1 499 Kč

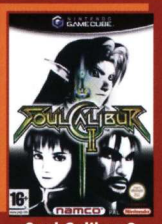


NHL 2004
1 199 Kč

Resident Evil Zero
1 899 Kč

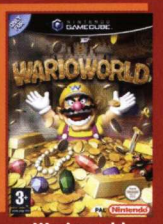


SIMs
1 399 Kč



Soul Calibur 2
1 999 Kč

Splinter Cell
1 399 Kč



Warioworld
1 199 Kč

GAME BOY ADVANCE

007 NightFire
1 999 Kč

Driver 2
1 999 Kč

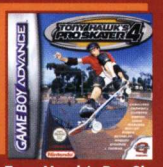
FIFA 2004 Football
999 Kč

Golden Sun 2
1 999 Kč

Medal of Honor
1 999 Kč

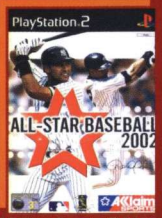
Pokémon Ruby
2 199 Kč

Super Mario Bros 3
1 999 Kč



Tony Hawk's Pro Sk.
1 999 Kč

PlayStation 2

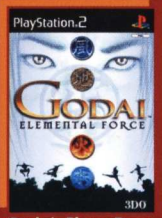


All Star Baseball 2002
399 Kč

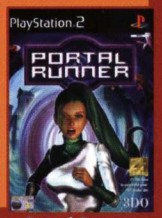
Bouncer
399 Kč

Dragon Rage
399 Kč

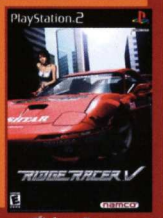
Fantavision
399 Kč



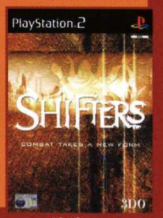
Godai: Elem. Force
399 Kč



Portal Runner
399 Kč

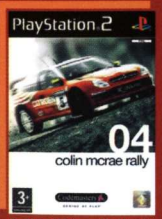


Ridge Racer
399 Kč



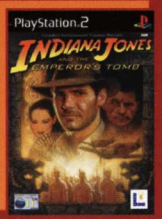
Shifters
399 Kč

PlayStation 2



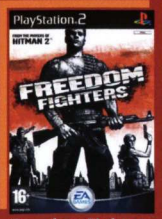
Colin McRae Rally 4
1 599 Kč

Conflict: Desert S. 2
1 799 Kč

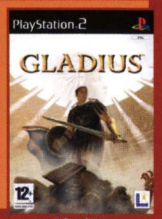


I. Jones & Emp. T.
1 599 Kč

Dark Chronicle
1 599 Kč

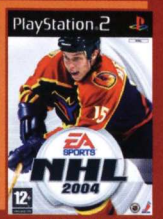


Freedom Fighters
1 299 Kč



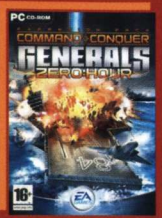
Gladius
1 799 Kč

Soul Calibur 2
1 299 Kč



NHL 2004
1 599 Kč

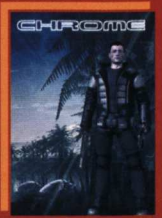
PC CD-ROM



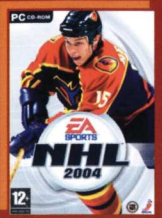
CC: Generals Zero
799 Kč

Commandos 3
1 099 Kč

Homeworld 2
1 299 Kč



Chrome
999 Kč



NHL 2004
1 199 Kč

Piráti z Karibiku
1 599 Kč

SIMs 4
999 Kč

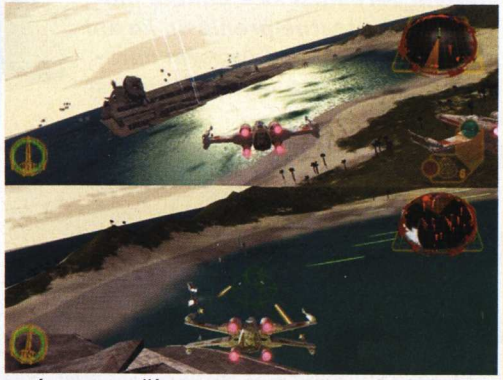
UFO: Aftermatch
999 Kč

OBSAH

4	Novinky na GBA a GC
8	Válka portů
10	Historie Nintenda – Svět RARE
12	Slavné herní série - Banjo Kazooie
14	F-Zero GX – recenze
15	Advance Wars 2: Black Hole Rising
16	Kirby: Nightmare in Dreamland
	SMB 3 – Super Mario Advance 4
17	Oddworld: Munch´s Oddysee
18	Banjo Kazooie: Grunty´s Revenge
19	NHL 2004
20	Metal Gear Solid: The Twin Snakes
22	Tipy a triky
23	Mortal Kombat: Deadly Alliance
24	Pokémon
26	Nintendo servis
27	Warhammer
28	Fire department – PC recenze
29	American Conquest– Fight Back
30	Harry Potter a Fénixův řád
32	Hardware
33	Software
34	Příběh jednoho mobilu - Motorola
37	Novinky na videokazetách
38	Hledá se Nemo – film
40	Liga výjimečných – film
	Zelené peklo – film
41	Klokan Jack
42	Legenda jménem Elán
44	Musibox
45	Josef Vojtek
46	Linux - výuka
48	Internet - jak nejlépe se připojit
49	Mišmaš zajímavostí
50	Předplatné
51	Loga a melodie na mobilech

Co příště:

Rogue Squadron 3



Zatím nejlepší Star Wars hra? Možná. Již za měsíc se dočkáte upřímného verdiktu.

Final Fantasy Tactics

Pravděpodobně nejlepší GBA hra všech dob. Definitivní recenze již za měsíc!

Mario Kart: Double Dash!!

Nejočekávanější letošní hra Nintenda se nezadržitelně blíží. Splní vysoká očekávání?

Ahoj,

je tu druhé číslo Gametechu, na stole se nám vrší pěkná hromádka dopisů od vás, za které moc děkujeme a jsme rádi, že jste tento nový titul tak kladně uvítali. Také díky i za kritické připomínky a hlavně návrhy, co byste chtěli v Gametechu nacházet.

Jen stručně k dopisům. Hodně čtenářů si nás spojuje s bývalým Nintendo Magazínem. Naše vydavatelství nemá s vydavatelstvím Magazínu v současné době nic společného. Jsme dvě různá vydavatelství a i když nás dříve spojovala práce na časopise, dnes tomu tak již není. Nintendo Pokémon Magazín, ze kterého se později stal jen Magazín, je dnes časopis úplně jiného zaměření. Tolik na vysvětlenou.

Z některých Vašich dopisů je cítit, že mnoho z Vás doufá, že se příchodem Gametechu vrátí éra Pokémonů. Možná Vás potěším, možná zklamu, ale Gametech se v takové míře nikdy Pokémonům věnovat nebude. Na své si ovšem jeho fanoušci určitě přijdou, protože nějaká ta stránečka Pokémonům vždycky patřit bude, vždyť Pokémonní hry jsou a ještě hodně dlouho budou na špici oblíbenosti.

Také vás chci upozornit, že v každém čísle soutěžíme o nejrůznější ceny, tentokrát je to Gameboy Advance SP, trička, CD, videokazety. Tak čtěte, pište, soutěžte, a hlavně pařte hry, je to fajn.

Tak to je pro dnešek asi tak vše, zachovejte nám přízeň

Váš Mário

Gametech, herně technický měsíčník; 1. ročník, **Vydavatel**: Star production, s.r.o.; **tel.:** 234 095 724, **fax:** 234 095 724; starpro@starpro.cz; **Ředitelství vydavatelství:** Vlastimil Marko, Jaroslava Vlčková; **Asistentka:** Kristina Šedivá; **Redaktoři a spolupracovníci:** Petr Domecký (-dom-) , Viktor Fuglík (-fug-), Tomáš Vlček (-tom-), Jaromír Tůma, Josef Pinc (-pin-), Veronika Vlčková, Jan Pecka, Petr Svěcený; **Grafická úprava:** Star production, s.r.o.; **Distribuce:** PNS, MediaprintΚ **Předplatné:** Kobra s.r.o., Podvinný mlýn 669, 190 00 Praha 9, tel: 283 891 749; **Tisk:** Helma, v.o.s.; ISSN: 1214-4053; **Evidenční číslo Ministerstva kultury:** MK ČR E 14538, **příjem inzerce:** adresa vydavatelství, telefonicky 234 095 742, e-mailem: starpro@starpro.cz; **Adresa redakce:** Gametech, s.r.o., Starproduction, s.r.o., Hybernská 20, 110 00, Praha 1, tel./fax: 234 095 724.

Krmte si nás chlebovou polévkou, my jsme hráli nový Mario Kart!

Na Londýnské výstavě ECTS jsme si mohli zahrát nový díl Mario Kart! A velmi brzy si ho zahrajete i vy! Na definitivní verdikt si sice budete muset počkat až do příštího čísla (Shigeru Miyamoto ostatně prohlásil, že ani Londýnská verze nebyla definitivní a bude ještě podrobena určitým úpravám), ale už teď pro vás máme první dojmy ze hry, která je nejdůležitější vánoční hrou od Nintenda pro GameCube.

MARIO KART DOUBLE DASH!!

Nejprve to špatné – hra nám ve srovnání s předchozími verzemi na SNES a N64 připadá trochu pomalá. Snad právě tohle Nintendo ještě upraví. Jinak proti MK64 zmizela možnost malého výskoku

(čímž bylo možné přeskočit bomby a další překážky). Na zhodnocení, zda jde o rozumnou cenu, si troufneme až po podrobném otestování.

Ostatní novinky jsou však jasným plusem. Jsou tu nové power-upy, které podle prvních dojmů mírně snižují důležitost vašich řidičských schopností (jsou totiž velmi efektivní). Největší změnou je nicméně skutečnost, že jezdíte ve dvou. Jeden se stará o řízení, druhý o útočení. Velkou roli hraje velikost postav (na výběr je jich celkem 16) a s tím související hmotnost, která ovlivňuje rychlost motokáry.

Mario Kart tedy slibuje být důstojným pokračováním arkádových závodů, které jsou proslulé svou neskutečnou vyvážeností a taktickou hratelností. A pokud hru ještě trochu zrychlí, vůbec není vyloučené, že se Double Dash stane nejlepším dílem série. Což rozhodně není snadné.

MARIO GOLF

A aby toho před vánoci nebylo málo, těsně před uzávěrkou se objevila informace, že by měla v Evropě ještě letos vyjít další hra s Mariem v hlavní roli a sice Mario Golf. Sice tomu neuvěříme, dokud hru neuvidíme v regálech, ale každopádně je to dobrá zpráva.

Mario Golf: Toadstool Tour je vylepšeným pokračováním hry z N64. Její ambicí není realistické zpracování golfu jako je Tiger Woods PGA Tour od Electronic Arts, ale naopak zábavný golf. K dispozici je celkem šest 18-ti jamkových hřišť, na nichž můžete hrát se slavnými postavičkami z her Nintenda. Jak každý znalec N64 verze Mario Golfu potvrdí, ovládání je i při poměrně propracované hratelnosti hry a relativní složitosti interface velmi jednoduché. Pro jednoho hráče je tu připraveno sedm režimů, dokonalý je ovšem především multiplayer až pro čtyři hráče zároveň. Hra je vesměs hodnocena velmi vysoko (kolem 80%), i když má podle amerických recenzí i pár chybek. Vlastní recenzi přineseme snad již v příštím čísle.

Nintendo ohlásilo několik velmi zajímavých nových titulů!

Rok 2004 je již čtvrtým rokem nové generace konzolí. Souboj tří výrobců konzolí nabírá neskutečné obrátky (právě nyní se totiž konzole dostaly do dostatečně velkého počtu domácností a tak záleží především na kvalitě her) a Nintendo samozřejmě připravuje celou řadu nových titulů, které mají hráče přesvědčit o výlučnosti právě jejich GameCube.

NINTENDO V ROCE 2004

Tentokrát však žádné spekulace – nebudeme vám mazat med kolem joypadů jen kvůli novému dílu Maria, o kterém není známo naprosto nic a nebudeme se zmiňovat ani o dalších titulech, u nichž je známý jen název (Custom Robo, Star Fox 2, Metroid Prime 2 atd.) a často vůbec není jisté, že se v Evropě objeví. Takže k faktům...

V ohni máme především tři velká želízka. Tím největším je nová hra v sérii Legend of Zelda, která podle zástupců Nintenda vyjde již

příští rok! Pravděpodobně tím mají na mysli multiplayerově zaměřenou hru s podtitulem Four Swords, jejíž velmi důležitým prvkem je propojení s GBA hrou Tetra's Trackers. Tato hra ovšem vychází ve Spojených státech ještě letos, takže je tu určitá šance, že Nintendo

hovořilo o úplně jiné hře: pokud by vyšly dvě Zelda hry v jednom roce, mohli bychom adrenalin a serotonin rozdávat po litrech.

Dalším titulem, který je na dobré cestě je nový Donkey Kong nazvaný tentokrát Donkey Konga! Titul pro Nintendo vyvinulo Namco a bohužel se nejedná o plošinovku, ale o originální hudební hru se zaměřeným na bubny. Hra podporuje multiplayer až pro čtyři hráče najednou a bude možné si pro lepší zážitek zakoupit speciální periferii. V Japonsku vychází již 12. prosince, takže je dost možné, že se ji dočkáme v prvních letošních měsících.

Třetím titulem je pak Wario Ware verze pro GameCube, která je v tuto chvíli již v Japonských obchodech (omluvte nízkou kvalitu obrázků, pochází z promo videa).

Nejzajímavějším ohlášením v podání zástupce Nintenda však bylo „Připravujeme nový herní produkt, který bude příjemným překvapením pro naše zákazníky." Do doby než bude na jaře příštího roku ohlášen můžeme jen spekulovat zda jde o nový Game Boy, novou generaci GameCube, nebo o něco úplně nového.

007 V 2004

Nový díl dobrodružství Jamese Bonda s podtitulem Everything or Nothing bohužel nevyjde letos, ale až příští rok. Důvodem údajně nejsou problémy s dokončením (hra je prý hotová), EA však nechce, aby hra konkurovala dalším jejich předvánočním titulům.

MADE IN CHINA

Nintendo se rozhodlo vstoupit na obrovský čínský trh. Díky problémům s pirátstvím a nízkou kupní silou však zvolilo originální přístup. Konzole, která technologicky vychází z N64 bude stát pouhých 60 dolarů a hry si na ní budou hráči nahrávat v obchodech pomocí paměťových karet chráněných proti kopírování. Jedním z titulů bude údajně čínská verze Super Mario 64.

VYPRODÁNO!

Na základě nedávného razantního snížení ceny konzole ve Spojených Států (až na 99 dolarů, což je zhruba 3 tisíce Kč) Nintendo uvedlo, že se prodeje konzole zečtyřnásobili. Do konce roku navíc v USA vyjde 100 nových titulů. Čeká nás skvělá budoucnost!

NOVÝ GAMEBOY

Čas spekulací. Satoru Iwata z Nintenda udělal několik zajímavých komentářů. Především prohlásil, že pokud Nintendo dokáže vyřešit problémy ohledně velikosti, váhy a náročnosti na energii, pak je šance, že Nintendo v další generaci vymění cartridge formát za disky.

Nintendo GAMING 24:7

Bombastický podzim s Game Boy Advance

GAME BOY ADVANCE™ GAME BOY ADVANCE SP™

Advance Wars 2

Pokračování skvělé tahové strategické hry na GBA, boj s novými veliteli, nové jednotky a zcela nové CO ničivé síly jako tajfun nebo výsadkový útok. Editor map a multiplayer až pro 4 hráče.

Banjo Kazooie: Grunty's Revenge

Gruntilda je zpět a je opět na Banjovi a Kazooie, aby jí překazili její zlý plán! Chopte se ovládání Banja a vedte jej skrze stránky historie, řešte hádanky a bojujte v jeho debutu na přenosné konzoli.

FIFA Football 2004

Nejnovější verze simulace nejoblíbenějšího sportu světa. Aktuální soupisky 6.000 hráčů 300 oficiálních týmů. Multiplayer až pro 4 hráče. Hra podporuje propojení s GameCube verzí hry.

Final Fantasy Tactics Advance

Dlouho očekávaná RPG série se okázale představí na Game Boy Advance v mystickém příběhu v němž provedete svou postavu skrze svět plný nepřátel a magie v příběhu, jaký jste ještě nezažili.

Golden Sun: The Lost Age

Napínavé pokračování skvělé RPG hry s propracovaným systémem Psyenergie. Nové postavy, nové schopnosti, rozvinutý příběh, prostě vše, co fanoušci Golden Sun čekali.

Kirby: Nightmare In Dream Land

Nový akční příběh jedné z nejznámějších postaviček počítačových her - Kirbyho. Pomožte mu nalézt všechny části hvězdné hůlky roztroušené po planetě Dream Land. Plošinovka až pro 4 hráče.

Pokémon Ruby & Sapphire

Exklusivní RPG pro Game Boy Advance až pro 4 hráče, obsahující řadu nových prvků, mnohem více Pokémonů. Ve hře je vylepšený systém bojů, kdy můžou bojovat až 2 vaši Pokémoni proti 2 soupeřovým.

Prince of Persia: Sands of Time

Ve vyprahlých pouštích starobylé Persie, v době krve a zrady, se objeví mladý princ, aby obnovil mír a strukturu času samotnou. Prozkoumejte prokletý palác, ale buďte opatrní: pouší nic neodpouští.

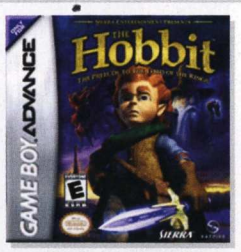
Super Mario Bros. 3: SMA 4

Další pokračování bratrů Maria a Luigiho se skvěle vytvořenými úrovněmi, tajemstvími a překvapeními. Vaším cílem je porazit Bowsera, který tentokráte proměnil všechny místní krále na zvířata.

Terminator 3: Rise of Machines

Říkal, že se vrátí. Jako "dobrý" Terminátor jste byl aktivován, abyste porazil "zlého" Terminátora v akční hře podle stejnojmenného filmu. Skvělá grafika, snadné ovládání, dobře rozvržené mise.

The Hobbit



Akčně dobrodružný příběh hobita Bilbo Pytlíka, v němž si prožijete události, jež předcházely trilogii Pána Prstenů. Pomozte partě trpaslíků porazit draka Šmaka a získat zpět uloupený poklad ukrytý pod Osamělou horou.

LOTR: Return of the King

Třetí pokračování impozantního příběhu podle J.R.R.Tolkiena. Poražte Temného Pána Mordoru a jeho hordy skřetů a dalších stvoření zla v této akční hře od Electronic Arts.

www.gameboy.cz • info@ gameboy.cz • infolinka: 284 000 104

Tyto a spousty dalších her pro Game Boy Advance / SP získáte v těchto prodejnách:

BRNO • **Carrefour**, Vídeňská, tel. 547133111 • **Datart**, Skandinávská 2, tel. 531012329 • **Electro World**, Skandinávská 6, tel. 543538501 • **JRC**, Mečová 2, tel. 543237351 • **JRC**, Vídeňská 100, tel. 547214020 • **Pompo**, U dálnice 777, tel. 547216896 • **Tesco**, Dornych 4, tel. 543543111 • **Tesco HM**, Skandinávská 2, tel. 543547111 • **ČESKÉ BUDĚJOVICE** • **JRC**, Lannova 22, tel. 386702268 • **DĚČÍN** • **Tesco HM**, Ústecká 20, tel. 412552111 • **FRÝDEK-MÍSTEK** • **Datart**, Radniční 21, tel. 558626005 • **Tesco HM**, Příborská 2270, tel. 558402411 • **HAVÍŘOV** • **Datart**, Nám. Republiky 459, tel. 596806101 • **Tesco HM**, Orlovská, tel. 596802811 • **HRADEC KRÁLOVÉ** • **Carrefour**, Mrštíkova, tel. 495082111 • **JRC**, Brněnská 1825/23a, tel. 495273866 • **Tesco HM**, Rašínova 1669, tel. 495015110 • **Tesco OD**, nám. 28.října 1610, tel. 495072111 • **JIHLAVA** • **JRC**, Masarykovo nám. 6, tel. 567308802 • **Tesco HM**, Brněnská, tel. 567110111 • **KARLOVY VARY** • **JRC**, Dlouhá Kamenná 162, tel. 353562011 • **KARVINÁ** • **Tesco HM**, tř. Rudé Armády 2869, tel. 595393111 • **KOLÍN** • **Pompo**, Havelcova 32, tel. 321712095 • **LIBEREC** • **Tesco OD**, Soukenné nám. 586, tel. 485391111 • **MLADÁ BOLESLAV** • **Datart**, Jičínská 1350/II, tel. 326374225 • **MOST** • **JRC**, Budovatelů 991/9, tel. 476103251 • **Tesco HM**, Rudolická ul., tel. 476444111 • **NÁCHOD** • **Pompo**, Polská 105, tel. 491542180 • **OLOMOUC** • **Carrefour**, Kafkova 8, tel. 585499111 • **JRC**, Kafkova ul., tel. 585319436 • **OSTRAVA** • **Carrefour**, Novinářská, tel. 596666111 • **Datart**, Rudná 114 - Shopping park, tel. 595704111 • **Datart**, Nádražní 9, tel. 597012120 • **JRC**, Zámecká 20, tel. 596111912 • **Tesco HM**, Prodloužená ul., tel. 595707411 • **Tesco HM**, Třebovická 5554, tel. 596970611 • **PARDUBICE** • **JRC**, Nám. Republiky 1400, tel. 466510299 • **JRC**, Palackého 2748, tel. 466510072 • **Pompo**, Nám. Republiky 1400, 466500138 • **Tesco OD**, T.G.Masaryka 1950, tel. 466755111 • **PLZEŇ** • **Carrefour**, U letiště 2, tel. 377610111 • **Datart**, U letiště 2/1074, tel. 378023027 • **Datart**, Rokycanská 1385/130, tel. 378023126 • **JRC**, Rokycanská 1424, tel. 377260886 • **Tesco OD**, Americká 47, tel. 377190111 • **Tesco HM**, Rokycanská 1385/130, tel. 377432711 • **PRAHA 1** • **BontonLand**, Václavské nám. 1, tel. 224226239 • **Datart**, Národní 28, tel. 221105311 • **JRC**, Vladislavova 24, tel. 224948511 • **KOTVA OD**, nám. Republiky 8, tel. 224801528 • **Presto CS**, Zlatnická 4, tel. 222313557 • **Sparkys**, Havířská 2, tel. 224239309 • **Tesco OD**, Národní třída 26, tel. 224227971 • **PRAHA 2** • **JRC**, nám. I.P.Pavlova 3, tel. 224942507 • **PRAHA 4** • **Pompo**, Budějovická 1946, tel. 222102225 • **PRAHA 5** • **Carrefour**, Kartouzská, tel. 257284111 • **Datart**, Kartouzská, tel. 225992645 • **Datart**, Skandinávská 23, tel. 225992526 • **Electro World**, Shopping park Zličín, tel. 235002838 • **JRC**, Plzeňská 8, tel. 251512708 • **JRC**, Řevnická, tel. 257951341 • **Tesco HM**, Skandinávská 1, tel. 251090111 • **PRAHA 9** • **Alltoys**, Chlumecká 765/6, tel. 281918107 • **Datart**, Veselská 663, tel. 286019844 • **Electro World**, Černý most retail park, tel. 281028401 • **JRC**, Veselská 663, tel. 286920020 • **Q-shop**, CČM - Chlumecká 8, tel. 281917766 • **Sparkys**, Veselská 663, tel. 284052153 • **Tesco HM**, Veselská 663, tel. 284014111 • **PRAHA 10** • **Datart**, Švehlova 1391/32, tel. 272191940 • **PROSTĚJOV** • **Tesco HM**, Konečná 25, tel. 582400111 • **PRŮHONICE** • **Electro World**, Obchodní zóna Čestlice, tel. 267227701 • **TEPLICE** • **Datart**, Srbická 464, tel. 417809144 • **JRC**, Srbická 464, tel. 417562124 • **ÚSTÍ NAD LABEM** • **Carrefour**, Havířská 17, tel. 472708111 • **Datart**, Havířská 354/15, tel. 477102033 • **JRC**, Revoluční 9, tel. 475254276 • **ZLÍN** • **Carrefour**, 3. Května 1170, tel. 577115111 • **JRC**, Masarykovo nám. 6, tel. 577211469 • **Pompo**, 3. května 1170, tel. 577104192

CONQUEST entertainment

Výhradní distributor NINTENDO pro Českou republiku
CONQUEST entertainment a.s. • Hloubětínská 11 • 198 00 Praha 9

Nintendo GAMING 24:7

TM a ® jsou ochranné známky Nintendo © 2003 Nintendo

GAMEBOY BEZ DRÁTŮ

Kabely jsou pro ubožáky. Nintendo chystá revoluční periferii.

Nintendo ohlásilo první detaily svého Wireless adaptéru, který umožní propojit více GBA bez nutnosti zapojení příslušných kabelů. Periferie je vyvíjena ve spolupráci s Motorolou a umožní propojení až PĚTI kapesních konzolí!

Wireless Communication Adapter bude vydán v Japonsku na začátku příštího roku a první podporovanou hrou bude Pokemon Fire Red a Pokemon Leaf Green. Další kompatibilní hry budou následovat a i když zatím není nic jasné, dá se očekávat, že bude většina následujících her podporovat jak kabelový, tak bezdrátový způsob hraní multiplayeru.

„Hodně jsme diskutovali o způsobu jak vylepšit síťové schopnosti u her jako je Pokémon, abychom rozšířili multiplayerové možnosti a výměnu informací mezi více hráči" prohlásil prezident Nintenda Satoru Iwata. Dodal, že použití technologie je podobná Bluetooth a má dosah pět až deset metrů.

Vydání adaptéru jistě urychlilo plánované vydání kapesní konzole od Sony, které bude rovněž využívat bezdrátové propojení (konzole Sony se dostane na trh až koncem příštího roku). Bohužel zatím není známo, zda bude Communication Adapter v prodeji i v Evropě, ale vzhledem k již potvrzenému vydání v Severní Americe je to jen otázkou času.

DALŠÍ POKÉMONI!

Chyťte je všechny. Pokolikáté už?

Nintendo ohlásilo, že ještě koncem tohoto roku vydá v Japonsku nové verze Pokémonů pro GBA. Tituly budou nazvány Pokemon Fire Red a Pokemon Green Leaf a jde o remaky Red a Green titulů pro Game Boy z roku 1996, tedy úplně prvních her této série, které se objevily i v Evropě.

Rémaky budou mít nový grafický engine (stejný jako v Ruby a Sapphire) a můžete si v nich vybrat jednoho ze tří klasických Pokémonů (Bulbasaur, Charmander a Squirtle) už od samého začátku. Hra bude kompatibilní s Pokémon Ruby a Sapphire pro GBA a rovněž připravovanou Pokemon Colosseum pro GameCube, takže bude možné vyměňovat data i bojovat. Zároveň to také znamená, že zde bude několik příšerek, které nemůžete najít v edicích Ruby a Sapphire, ale které bude možné chytit ve Fire Red a Green Leaf.

Datum vydání v USA či Evropě zatím není známé, očekáváme ho na přelomu zimy a jara.

Budeme vás informovat!

DOLBY VE SLUCHÁTKÁCH

Surroundový zvuk, kvůli kterému vás nebudou sousedi nenávidět!

Experti na ozvučení z firmy Dolby připravují novou úžasnou technologii, kterou budou moci využít i hráči videoher! Systém je nazvaný Dolby Headphone a nevyžaduje instalaci rozměrných a drahých sestav pěti reproduktorů. Stačí si nasadit sluchátka a hrát...

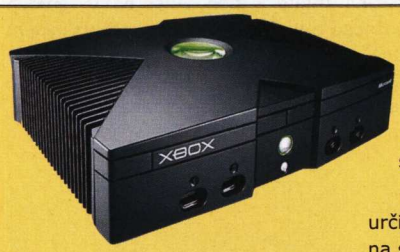
Systém přesně simuluje efekt pěti reproduktorů a jediné, co potřebujete, jsou obyčejná sluchátka. Navíc ho lze nastavit tak, aby vzal v potaz například velikost místnosti, takže si můžete nastavit, aby hra zněla, jako byste seděli uprostřed hokejové haly, nebo naopak malého kamrlíku.

Je to systém jako stvořený pro hraní videoher. A protože GameCube podporuje Pro Logic II systém (resp. některé jeho hry, jako například Zelda Wind Waker, Rogue Leader či Burnout 2), je takřka jisté, že další generace konzolí od Nintenda bude podporovat i Dolby Headphone systém. Dokonce existuje šance, že systém využijete i u další generace Game Boye!

Uvedení do prodeje je plánováno na duben a již nyní ho některé drahé systémy podporují. Nemůžeme se dočkat.

Není nejmenšího sporu o tom, co je největší přednost GameCube. Hry Nintenda. Ovšem na rozdíl od N64 na GameCube vychází i množství kvalitních her od mnoha dalších výrobců. Podpora firem jako Electronic Arts, Eidos nebo Ubi Soft je skutečně velkolepá!

VÁLKA PORTŮ



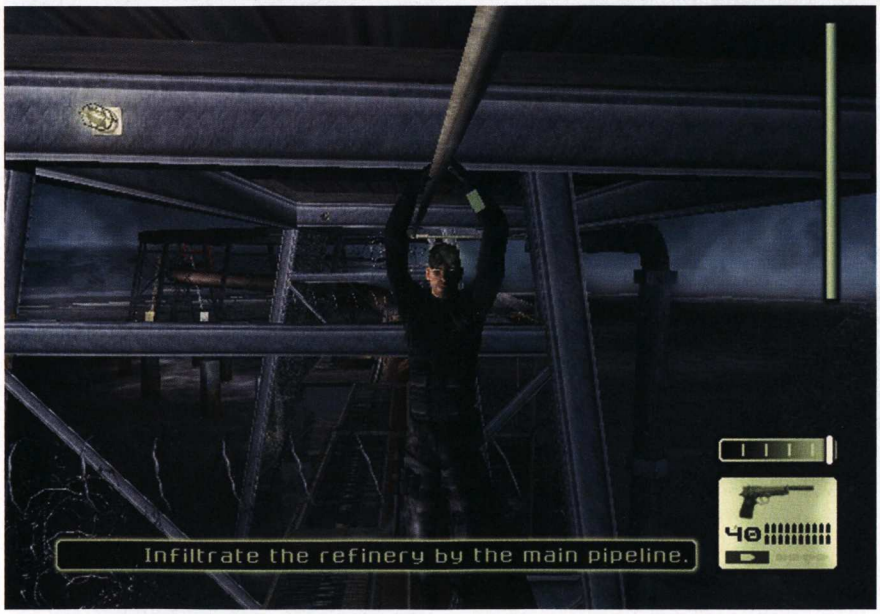
Jenže ne všechny jejich hry byly vytvořeny přímo pro GameCube a vychází obvykle současně s verzemi pro platformy Xbox a PlayStation 2. Je skvělé, že si můžeme zahrát tituly jako Splinter Cell, Enter the Matrix nebo James Bond 007: Nightfire, je však otázkou, jak si verze pro GameCube vedou ve srovnání s jinými porty. A to je právě námětem této dvoustránky...

Samozřejmě kvalita verze pro určitou konzoli závisí především na schopnostech dané platformy. A to je parametr, ve kterém si GameCube vede více než zdatně, což je o to cennější, vezmete-li v potaz jeho zdaleka nejnižší cenu. Schopnosti konzole Nintenda jsou všeobecně považovány za výtečné a po všech směrech zřetelně lepší proti PlayStation 2. Xbox je ovšem ještě výkonnější a na většině titulů je to znát, nicméně jsou tu i další přednosti, o kterých se zmíníme v jednotlivých hodnoceních.

Ujišťujeme vás, že naše hodnocení bude férové a upřímné. Pokud je PS2 verze lepší, dozvíte se to od nás jako první. A na druhou stranu, pokud se nám nejvíce líbí GameCube port, není to jen proto, že v našem magazínu píšeme právě o Nintendu, ale prostě proto, že jsme o jejích přednostech přesvědčeni. Přesto přeze všechno,

pokud si koupíte jakoukoliv z následujících her, neprohloupíte. Vesměs jde o kvalitní hry, bez ohledu na to, že jsou třeba o chlup horší než na jiné platformě, nebo mají trochu jiné vlastnosti.

SPLINTER CELL

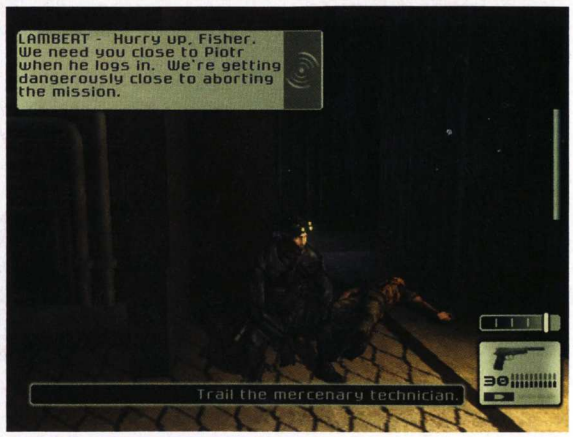


Jak si stojí GC?

Dobře. I když je hra místy trhavá, celkově je to plynulý zážitek. Ovládání sice díky nemožnosti nastavení není intuitivní, ale je alespoň komplexní. Graficky místy tmavé, ale čisté a pěkné.

Jaká je to hra?

Skvělá! Má své chyby (škoda, že si nemůžeme zvolit vlastní ovládání), ale je to špičková špionážní akce s výtečnou hratelností. Hitman 2 je ovšem ještě lepší.



A co srovnání?

Dokonalý případ nadvlády Xboxu pokud jde o kvalitu grafiky – vypadá takřka dvakrát lépe, především v oblasti stínování a světelných efektů. Dokonce tak, že musely být některé úrovně pro GC a PS2 (která je nejošklivější) zjednodušeny. PS2 a Xbox porty mají více levelů, GameCube zase exkluzivní zbraň a hlavně podporu GBA propojení (viz minulé číslo).

CONFLICT DESERT STORM

Jaká je to hra?

V zásadě jednoduchá střílečka, ovšem týmová spolupráce čtyř vojáků z ní činí brutální akci, obzvláště s využitím kooperativního režimu.

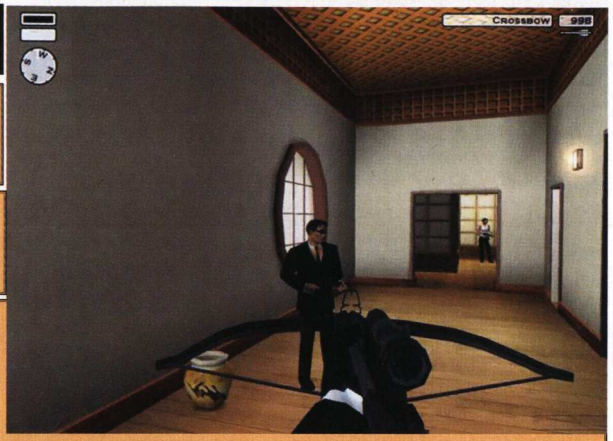
Jak si stojí GC?

Nevidíte zrovna daleko, mlha občas příliš zkracuje výhled. Ovšem to je problém všech verzí, je to ostatně už rok stará hra.

A co srovnání?

GameCube verze vyšla jako poslední a je to znát – je totiž graficky lepší nejen ve srovnání s PS2, ale dokonce i s Xboxem! Je tu lepší auto zaměřování, jednodušší inventorář, možnost restartovat level, namapovat tlačítka na konkrétní výbavu, vylepšená inteligence nepřátel a mnohem více. Takhle by měla vypadat správná konverze!

HITMAN 2



Jaká je to hra?

Skutečná špička. Je jen na vás, jak daný úkol splníte a v každé úrovni téhle simulace nájemného vraha je několik možností jak splnit cíl. Výjimečná hra.

Jak si stojí GC?

Zpočátku vás bude trochu brzdit složitější ovládání, ale ovladač GC vám to co nejvíce ulehčuje. Zaujal nás plně orchestrální soundtrack.

A co srovnání?

Graficky je Xbox verze o fous lepší, ale obě verze se trochu liší. Menší počet tlačítek celou hru paradoxně zjednodušuje, čož je dobrá zpráva. Je tu ovšem také jeden zápor. Ve velkých prostranstvích a v prostředí s mnoha mrtvými těly se hra zpomaluje. Hru to příliš neovlivňuje, ale Xbox ani PS2 verze jsou v tomto směru nedotčeny. Nebýt této vady, díky ovladači bychom preferovali GC verzi.

BURNOUT 2

Jaká je to hra?

Graciézní! Možná nejlepší arkádové závody, které jsme kdy hráli. Jsou vzrušující – pokud uděláte ve hře chybu, okamžitě o ní víte. Nevyplácí se.

Jak si stojí GC?

Hra vypadá fantasticky – detailní, čistá a velmi barevná. Navíc běží plynule v 60 snímcích za vteřinu a používáte-li RGB kabel, je to fakt skvělá jízda!

A co srovnání?

Na PS2 hra vyšla půl roku před GameCube a vývojáři tedy měli čas si s portem pohrát. To znamená 15 dodatečných Crash křižovatek (jsou i v Xbox verzi). Graficky jsou všechny tři verze totožné a liší se především ovládáním. GameCube páčka je přesnější než ostatní, takže zde zaznamenáváme vítězství. GC ovšem na druhou stranu dostal trhavější multiplayer a bonusy pro Xbox v podobě vlastních skinů aut, online žebříčku a možnosti vytvořit si vlastní soundtrack, nás také nepotěšili.

A TEN ZBYTEK...

Na GameCube je k dispozici téměř 200 third-party her. Zde je přehled několika, které by mohly zaujmout vaši pozornost.

SSX TRICKY

Bezpochyby brilantní hra, ovšem GC verze na rozdíl od PS2 trpí problémy s frameretem a občasným zpomalením. Naštěstí nic vážného a zážitek z hry to takřka neovlivní.

CRAZY TAXI

Zmršená hra, která byla pro GameCube podle všeho emulovaná, místo aby se jí dostalo zaslouženého původního portu. Máte-li Dreamcast, zůstaňte u něj, nemá to chybu!

HULK

Vizuálně jsou si všechny verze podobné jako vejce vejci a chovají se naprosto totožně. Gamecube verze se ovšem nahrává mnohem rychleji než hra pro PS2.

007: NIGHTFIRE

Skvělá GameCube konverze, i když je fakt, že všechny verze jsou výtečné. 60 snímků za vteřinu, barevné a stabilní, tohle je technicky dokonale zvládnutá a navíc skvělá hra.

ENTER THE MATRIX

GC verze je na dvou discích (!), ale je uhlazenější než PS2 port. Xbox ovšem díky podpoře widescreenu a lepšímu surroundovému zvuku vítězí. Tady je opravdu co závidět.

SW: CLONE WARS

GameCube verze je nejhladší, ale Xbox navíc podporuje propojení více konzolí a online hru. To je sice velký bonus, ale byl by ještě větší, kdyby ten multiplayer vůbec za něco stál.

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Vítězství pro GameCube! Xbox verze celkem logicky vypadá i zvučí lépe, ale pozoruhodná podpora propojení s GBA verzí (skvělé bonusy i celé herní módy) je nefalšovaným trumfem!

LOTR: TWO TOWERS

Filmové klipy jsou tu bohužel vzhledem k nižší kapacitě disku zkompresovány, takže mají nižší kvalitu než na PS2 a Xboxu, ale jinak je Cube verze čistší a upravenější ve všech směrech.

Videohry mají tři křížky dávno na krku a jsou tedy dost staré na to, aby si „vychovaly" své hrdiny a fenomény. Mezi nejsympatičtější celebrity 8bitové éry a zároveň také minulosti Nintenda patří bezesporu firma Rare.

SVĚT RARE

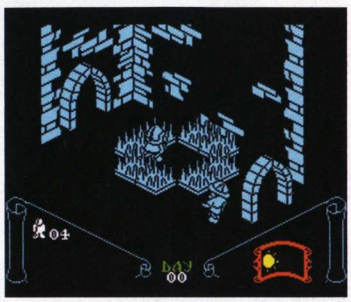
GoldenEye, Donkey Kong Country, Perfect Dark a další. Známe je všichni. Jenže to už je pro jejich autory vlastně novověk, neboť počátky firmy Rare jsou datovány až do roku 1983, tedy do doby, kdy většina z nás o existenci videoher neměla ani potuchy.

Příběh je to rozhodně zajímavý, neboť je blízký i nám. Jednak se odehrával nikoliv na nám kdysi zapovězených konzolích, ale na běžných počítačích ZX Spectrum a druhak vše probíhalo místo orientálního Japonska mnohem blíže, ve Velké Británii. Když před dvaceti lety sourozenci Chris a Tim Stamperové založili firmu Ultimate Play the Game, určitě netušili, že se hrami budou zabývat až dodnes a rozhodně se jim ani ve snu nezdálo o tom, že v oblasti počítačové zábavy dosáhnou doslova statutu celebrit.

Psal se rok 1983 a Ultimate vydali své první hry. Na balení Cookie a JetPac byly dva do té doby vzájemně nespojitelné nápisy – „for the 16K Sinclair ZX Spectrum" a „arcade quality graphics". Jenže žádná lež – grafické zpracování bylo úchvatné, a přestože tyto první hry patřily do kategorie velmi primitivních, z herního hlediska se

JetPac (1983)

řadí mezi zlatý fond 8bitové éry. Ultimate od roku 1983 do roku 1986 vytvořili celkem 14 her, jež získaly v prestižním magazínu Crash průměrné hodnocení 93 %. Zlomem byl projekt Atic Atac, který definoval žánr „arcade adventure" s kombinací logických hádanek a akce. Tím začala nejslavnější éra, následoval totiž nejúspěšnější Sabre Wulf (o to překvapivější je, že se teprve nyní dočká svého pokračování na GBA) a nejslavnější Knight



Knight Lore (1984)

Lore, který uvedl na svět později tolik používaný izometrický pohled, o hratelnosti a originalitě ani nemluvě.

Od té doby se Ultimate tak trochu změnili. Stihli ještě vytvořit několik výtečných her jako Underwurlde či Nightshade, svou vysoko nasazenou laťku však podskočili tituly jako Gunfright či Alien 8, které se sice skvěle hrály a z počítače ždímaly vše, co se dalo, byly však až příliš podobné svým slavnějším předchůdcům. Zájem bratrů Stamperových se krátce na to začal ubírat k jiným platformám (vytvořili například několik kvalitních her pro C64) a založili také novou společnost, Rare Ltd.

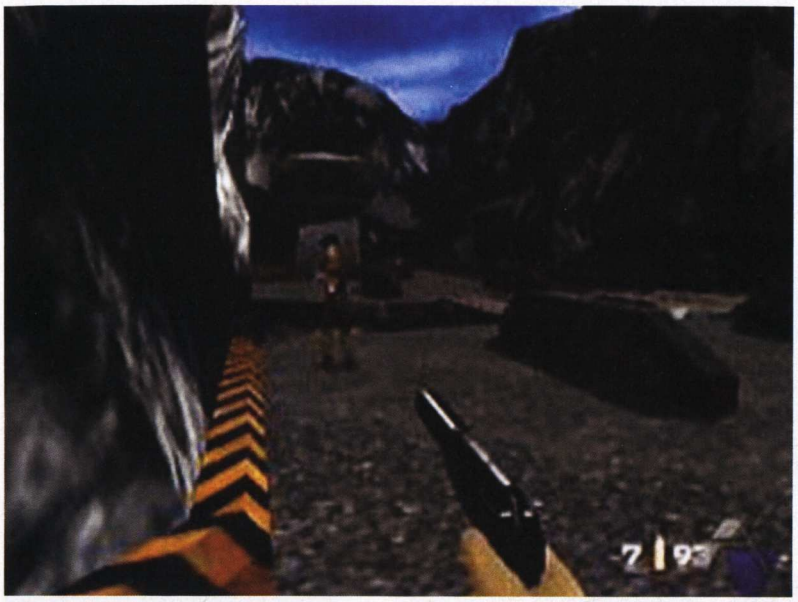
A tady už jsme mnozí jako doma. Rare od roku 1987 vydával hry takřka výhradně na platformy Nintenda a postupem času si s tímto japonským gigantem vytvořil výborný a oboustranně výhodný vztah, který byl ovšem zcela určitě nejvýhodnější především pro hráče. S nástupem 16-bitového SNESu se Nintendo nerozpakovalo Rare „propůjčit" některé své slavné hrdiny a na svět se tak vedle kvalitních původních her dostala legendární trojdílná série Donkey Kong Country, jejíž poslední díl ze SNESu dostal snad 100% výkonu (stejná hra ostatně právě nyní vychází ve verzi pro GBA).

A legenda byla na světě – následovala éra N64, kdy svět Rare doslova zahltili smrští fantastických her jako Diddy Kong Racing nebo Blast Corps, ale především Goldeneye, Perfect Dark a Banjo Kazooie (které se věnujeme na následující stránce). Rare získali statut vývojového týmu bez slabých titulů a každý jejich titul byl trefou do černého. Svou prestiž si firma paradoxně podpořila svou proslulou averzí k médiím a tájnůstkářstvím. Nikdy nestáli o osobní publicitu a jejich cílem vždy byla sláva firmy vydobytá kvalitou her. Jejich poslání splnilo do puntíku.

Bohužel, všechno má svůj konec a na GameCube se z jejich úžasných titulů příliš radovat nebudeme.

Donkey Kong Country 3 (1996)

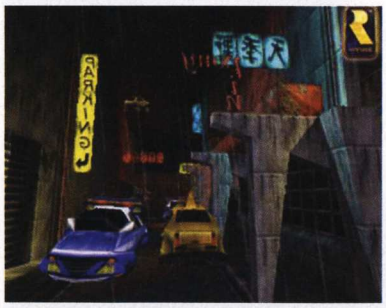
Současně s vydáním prvního titulu na tuto platformu (excelentní Star Fox Adventures) totiž celou společnost odkoupil Microsoft, který s jejich tituly počítá výhradně pro svůj Xbox. Jejich proslulé hry se tedy v budoucnosti dočkají pokračování na konkurenční platformě, ačkoliv Rare i nadále pokračuje v produkci



GoldenEye (1997)

her pro GBA (vedle recenzované Banjo Kazooie Revenge viz rámeček).

Některé firmy jsou schopny vytvořit výtečnou grafiku, jiné nás oslňují originálními koncepty a další dokáží ve svých hrách skvěle zpracovat hratelnost. Jen zřídka se to vše zdaří najednou a firem, které to dokáží důsledně opakovat titul za titulem, je jen pár. Ultimate, respektive Rare, mezi ně patří již dlouhá léta.



Perfect Dark (2000)

RAREWARE

-dom-

V textu byly použity segmenty z článku Jana Modráka o firmě Ultimate the Game. Děkuji za svolení k jejich použití.

Star Fox Adventures (2002)

Sabre Wulf

Kombinace akce, hledání, řešení hádanek a starého dobrého „plošinovkování". Spojení 2D a 3D grafiky působí excelentně a vypadá to na absolutní GBA špičku, navíc ve stylu legendárního originálu.

It's Mr. Pants

I tento titul měl být původně s licencí Donkey Konga. Změna se ho však zřejmě nedotkne, dle obrázku jde o logickou hru. Více se o hře neví, vypadá to však na kombinaci Tetrisu a Wetrixu. Zajímavé.

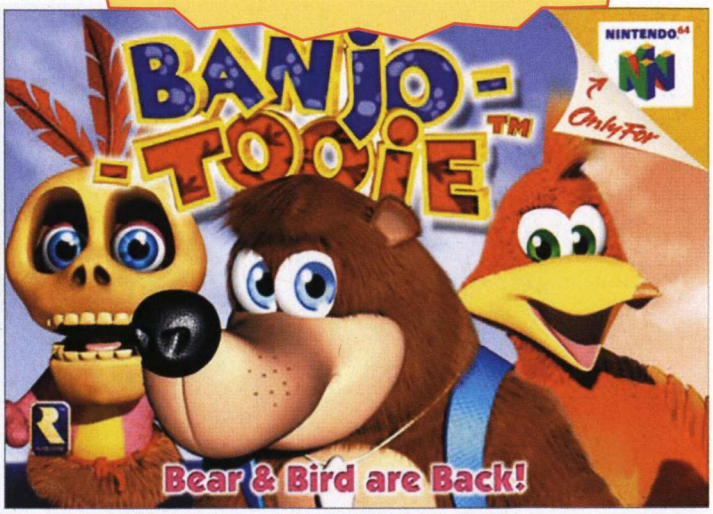
Banjo Pilot

Závodní hra ve stylu Diddy Kong Pilot a Mario Kart, ovšem po odchodu od Nintenda předělaná do Banjo hávu (nenechte se zmást obrázkem, je staršího data). Předjede Banjo Maria? Uvidíme v roce 2004.

Nová rubrika!
Pravidelná rubrika, ve které vám v každém čísle představíme nějakou slavnou herní sérii. V příštím čísle: Mario Kart

Nová rubrika je tu a s ní i představení jedné legendární hry, která před pěti lety pobláznila tisíce hráčů.

Banjo Kazooie



Králem plošinovek možná vždycky byl a bude Mario, ale ani Rare, svého času elitní Nintendo vývojář, nezůstával pozadu. Nejprve si od Nintenda „vypůjčil" slavného Donkey Konga aby pro SNES vytvořil trilogii 2D hopsaček a s příchodem N64 pak stvořil plošinovkovou legendu.

V roce 1996 vyšel Super Mario 64, hra po všech směrech výjimečná a především inovátorská – vůbec poprvé se fanoušci plošinovkového žánru vyřádili v 3D světě. Rare, který se na N64 dokonale zapsal do povědomí hráčů fantastickou střílečkou GoldenEye dlouho tajně pracoval na své vlastní 3D plošinovce a když v polovině roku 1997 hra konečně vyšla, sice zdaleka nebyla „druhá" z hlediska doby vydání, ale zcela bezpečně byla druhá pokud jde

o kvalitu. Ba co víc, nemálo hráčů ji zařadilo ještě výše než uctívaného Maria 64. Nás nevyjímaje.

Název hry Banjo Kazooie vychází ze jmen jeho hlavních hrdinů. Banjo je dobrosrdečný medvěd nadevše milující med a Kazooie je líný chocholatý pták s ostrým jazykem. Když jednoho dne Banjovi zlá čarodějnice Gruntilda unesla sestřičku Tooty, dobrodružství bylo na světě. Kazooie „nasedl" do Banjova modrého batohu a vydali se na dlouho cestu skrze devět monumentálních světů plných desítek fantasticky navržených úkolů.

Ačkoliv se Banjo a Kazooie jeden od druhého nehnuli ani

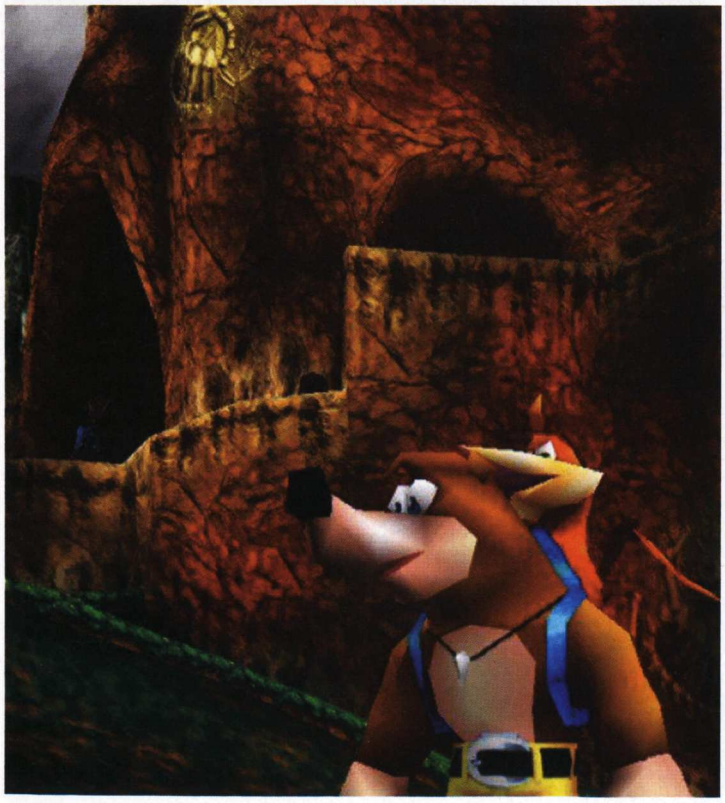
na krok, hra výborně využila jejich vlastností a nabídla hráči množství pohybů, počínaje

několika různými druhy útoku a konče létáním. Byla to vlastně první plošinovka, ve které byla hlavní role rozdělena mezi dvě postavy a PlayStation tituly jako Jak & Daxter nebo Ratchet & Clank jsou tak v tomto směru pouhými plagiáty. Spolupráce medvěda a ptáka byla důležitá nejen z hlediska hratelnosti, ale díky jejich časté výměně názoru i co do příběhu a s ním spojeného humoru. Úrovně byly na svou dobu neuvěřitelně rozsáhlé a autoři v nich perfektně uplatnili svou bujnou fantazii v desítkách logických i dovednostních úkolů. Ostatně, svět Click Clock Wood zůstal nepřekonán – odehrával se v nádherné přírodě, ale především v něm šlo přepínat mezi ročními obdobími. Nejenže jste se tak například na podzim dostali po napadaném listí do dříve nepřístupných oblastí, ale vaše jarní činnost se mohla velmi snadno odrazit na podobě letní varianty. Fantazie!

Gruntilda byla poražena, ale ne na dlouho. V roce 2000 Rare dokončili pokračování nazvané příznačně Banjo Tooie. Oba hrdinové se naučili nové pohyby a mohli se také na čas konečně vzdálit jeden od druhého. Úrovně byly ještě rozsáhlejší a i když toto pokračování nedosáhlo kvalit originálu, přesto patří dodnes mezi absolutní špičku.

Nyní konečně Rare dokončili dlouho slibovanou GBA verzi, kterým trilogii zakončili. A ačkoliv se ze zřejmých důvodů dalšího dílu už nikdy nedočkáme, Banjo a Kazooie zůstanou v našich hráčských srdcích navždy.

(-dom-)



Název hry: Banjo Kazooie
Rok vydání: 1997
Platforma: N64
Gametech pocta: Nejlepší plošinovka všech dob

Co takhle z Prahy do Říma za slabou hodinku?

F-Zero GX

1000 km/h přece není zas tak moc...

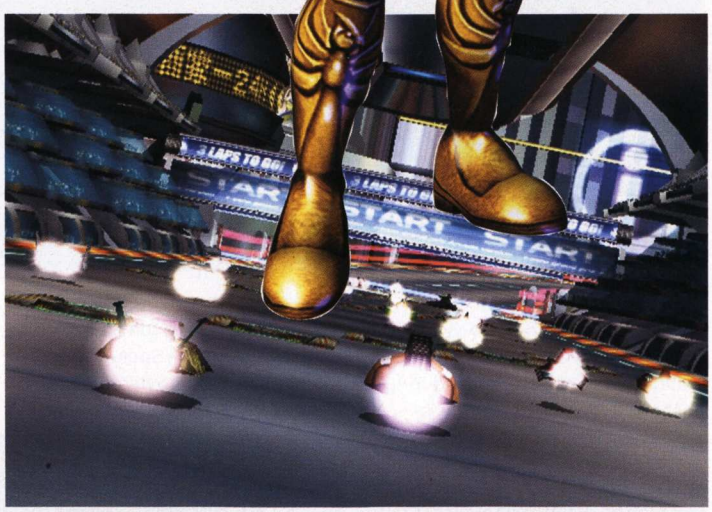
Nintendo a Sega spolupracují! Spolupráce Nintenda s nejrůznějšími schopnými firmami trvá už několik let, ale teprve v poslední době se firma dohodla na kooperaci s takovými velikány jako je Namco či Sega. A právě Sega dostala propůjčenu slavnou licenci super-rychlých vznášedel F-Zero. Zapomeňte na Wipeout, Extreme-G i všechny další sebe úspěšnější hry tohoto žánru. Skutečným průkopníkem bylo v tomto směru vždy F-Zero a nyní se do jeho náruče po krátké přestávce vrací i trofej pro nejrychlejší, nejhezčí a především nejzábavnější futuristické závody.

Od první vteřiny tušíte, že nemáte tu čest s opatrnou a nesmělou hrou. Už jen prodírání se menu hry ve vás vyvolává vzrušení – nabídka je více než sebevědomá (kromě hlavního režimu Grand Prix tu najdete položky VS Battle, Time Attack, Practice, Story, Replay, Customize, Options a Pilot Profiles), ale teprve ve vteřině, kdy se dostanete na samotnou dráhu a proletíte startovní čáru budete naprosto a beznadějně ohromeni.

Rychlost F-Zera nelze srovnat s ničím, co jsme dosud v tomto žánru viděli. Okolí je neuvěřitelně detailní (v dobrém slova smyslu až chaotické – všechny ty budovy plné neonových nápisů, vysokých věží, bouřek, billboardů, ohromný vln atd. jsou nádherné) a při té neskutečné rychlosti grafika ani na zlomek vteřiny nezakolísá. Najdete tu celkem 30 závodních vznášedel a více než 20 nádherných tratí.

Závody nejsou jen o bezmyšlenkovité rychlosti, ale také o taktice. Znalci předchozích dílů budou okamžitě doma – vaše raketa má určitou energii, kterou lze samozřejmě na určitých místech doplnit a na trati jsou nejrůznější urychlovací lišty. Po dokončení kola pak můžete využít dočasného turba. Manévrování se vznášedlem také není nijak primitivní a abyste vyhráli budete ze sebe muset (i díky možná až příliš kvalitním protivníkům) vydat to nejlepší. Zbývá dodat, že zde nenajdete zbraně, ačkoliv i tady jsou určité rafinované způsoby jak soupeři znepříjemnit jízdu.

Vše co je v tomto žánru zábavné, jste mohli naleznout už v předchozích verzích hry, ať už na N64, nebo na GBA. Hlavní novinkou této verze je grafika a ta je, jak už jsme doufejme dostatečně zdůraznili, naprosto fantastická. Více už asi nepotřebujete vědět.



Dobrá, pro pedanty i chyby. Jenže kromě již zmíněné vysoké (a někdy i trochu neférové) inteligenci soupeřů nás nic nenapadá. Žánr futuristických závodů jako takový má samozřejmě řadu omezení, především co do životnosti (obzvláště pokud nevyužijete multiplayer), ale tak už to bývá. Pokud je tento styl vaší krevní skupinou, pak je F-Zero tou nejlepší drogou. Pusťte si do žil!

-dom-

Formát: GameCube
Vydavatel: Nintendo
Výrobce: Sega
Počet hráčů: 1 - 4
Paměťová karta: 2 bloky
Konektivita s GC: Ne

VERDIKT gametech **90**

Lepší než: Extreme G3
Horší než: Skok s padákem

Důstojný pokračovatel kultovní série. Rychlost, motivace a především nádherně navržené tratě.

Brilantní strategie. Sakra, je vůbec něco, co Nintendo neumí?

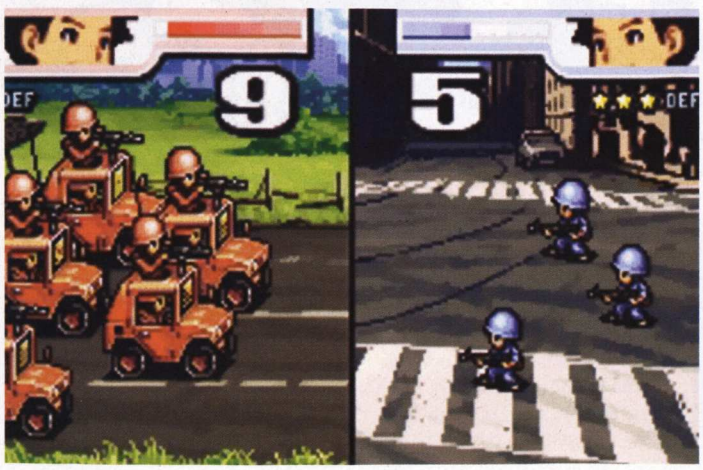
Advance Wars 2: Black Hole Rising

Za normálních okolností jsou tahové strategie záležitostí pro obrýlené intelektuály s plnovousem a jejich PC. S Advance Wars se před dvěma lety Nintendu podařilo nemožné – udělalo tahovou strategii, kterou si zamiluje doslova každý. Možná to tehdy Nintendo dokonce přehnalo, protože pokud jde o nás, my jsme první díl z GBA SP vytáhli až teprve tehdy, kdy jsme získali druhý díl. A jak to dopadlo?

Dopadlo to tak, že když zavřeme oči, vidíme tanky, drobounká letiště a hezké malé exploze. Ale na to jste se asi neptali. Advance Wars 2: Black Hole Rising nabízí více toho samého, je ale větší, lepší a hlavně ještě náročnější na vaší mozkovou kapacitu. Na samém začátku budete možná trochu zklamaní, protože zjistíte, že se AW2 od svého předchůdce zas tak moc neliší. Ale jak říká Pepa Chovanec, vítězná sestava se nemění a i vy dříve či později pochopíte že i jen ty kosmetické změny a malá vylepšení z Advance Wars 2 činí skvělou a koneckonců i progresivní hru.

Pro ty, co netuší která bije a s prvním dílem se nesetkali: jde tu o válečný souboj. K dispozici máte nejrůznější druhy jednotek, k jejichž výrobě potřebujete peníze. Ty získáváte zajímáním budov, jež mohou sloužit i k opravování poškozených jednotek. Vše se odehrává na relativně malém prostředí a je nezbytně nutné nejen pečlivě

do souboje vysílat patřičně vybrané jednotky, ale také přemýšlet nad podobu krajiny, tak aby vám byla k užitku. K souboji je elegantně použit klasický systém kámen-nůžky-papír a netřeba dodávat, že každá z jednotek má své přednosti a nevýhody, takže je vhodná jen pro určitý druh boje a proti určitým typům nepřátel. Pak tu jsou ještě speciální útoky a tak dále a tak



se tak snadno vyrovná těm nejlepším hrám z GameCube, PS2 nebo Xboxu. Je trochu staromódní a na první pohled určená pro hardcore hráče, ale nakonec podlehne každý, kdo dává místo odpočinkovým plošinovkám přednost inteligentní zábavě.

-dom-

dále. Zkrátka skvělý souboj, ve kterém rozhoduje taktika a uvážlivý přístup k boji.

A co je nového? Jedna nová jednotka Neotank, nový terén a budovy, noví bojovníci (samozřejmě s novými speciálními útoky), ale především obrovské množství nových map a misí, které váš zaměstnají na dlouhé měsíce.

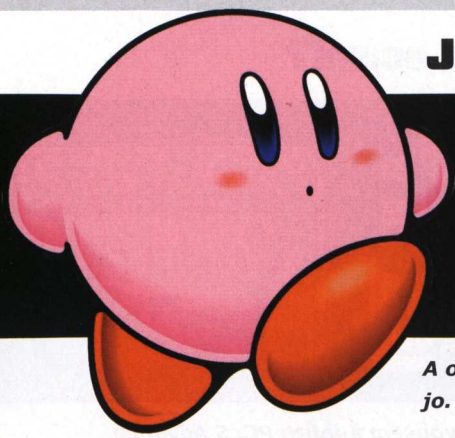
Není toho moc, ale podstatné je, že jsou souboje díky nepatrným úpravám ještě dynamičtější a poskytují ještě strategičtější zážitek. Vlastně jsme docela rádi, že Nintendo zas tak moc druhý díl nezměnilo. Kouzlo Advance Wars se ani v nejmenším neztratilo a hra

Formát: Game Boy Advance
Vydavatel: Nintendo
Výrobce: Intelligent Systems
Počet hráčů: 1 - 4
Paměťová karta: 4 bloky
Konektivita s GC: Ne

VERDIKT gametech **93**

Lepší než: Advance Wars
Horší než: Sex s Andreou Verešovou

Vítězná sestava se nemění, říkají fotbaloví trenéři. Naprostá excelence, proti jedničce ještě o fous zdokonalená!



Je růžový, je tlustý, ale je na to hrdý. Kirby je zpátky.

Kirby: Nightmare in Dreamland

A opět další předělávka více než deset let staré hry na NESu. Ach jo. Pokud ale Kirbyho neznáte, je to dobrý začátek.

Kirby možná nepatří mezi nejslavnější postavičky z Nintendo her, ale něco už má za sebou a určitě se nevyplácí ho podceňovat. Ostatně, jeho styl boje je velmi originální, své nepřátele vysává a využívá jejich schopnosti - v této hře tak můžete využít dohromady neuvěřitelných 24 schopností, počínaje obyčejného meče, přes ledový blaster, až po laserový paprsek.

Podstatné je, že i přes dětskou grafiku vás čeká hodně propracovaný svět plný vynalézavých úrovní. Není příliš těžké hru dokončit, ale ta největší zábava se skrývá v odhalování tajných věcí a oblastí. Proti NES verzi tu jsou navíc vítané novinky v podobě tří zajímavých miniher a především kooperačního režimu až pro čtyři hráče (!!!) v případě, že všichni vlastní svojí cartridge.

Nintendo neustále využívá svůj bezedný archiv starých úspěšných her, ale postupem času si zvyká tituly stále více vylepšovat a na Dreamlandu je to patrné. Nenechte se zmást kreslenou a roztomilou grafikou či relativně nízkou životností, je to nenáročná plošinovka, která může v případě správného přístupu poskytnout více než slušnou zábavu.

-dom-

Formát: GameBoy Advance
Vydavatel: Nintendo
Výrobce: HAL Laboratory
Počet hráčů: 1-4 (vlastní cartridge výhodou)
Konektivita s GC: Ne

VERDIKT gametech 81

Lepší než: Rayman 3
Horší než: Wario Land 4

Krátké a průměrné pro ty, co jí jen nedbale prolétnout, zábavné a hratelné pro ty, co jí chtějí pokořit na 100%.

SMB3: Super Mario Advance 4

Ksakru, tak jak to vlastně je? Třetí nebo čtvrtý díl?

Celý název téhle hry zní opravdu trochu zmatečně: Super Mario Bros 3: Super Mario Advance 4. Jak ale možná víte, namísto nových her Nintendo na GBA postupně vydává všechny úspěšné Mario hry ze svých předchozích konzolí.

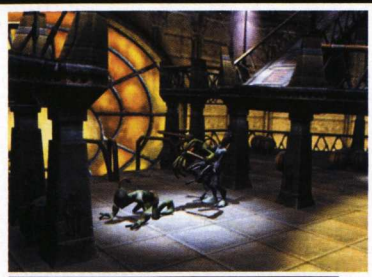
Tentokrát došlo na Super Mario Bros 3 z roku 1990 a jde o velmi výjimečnou záležitost, neboť hra před lety prodala více než 15 milionů kusů, což je do dnešního dne rekord. A protože byla (a mnohými dodnes je) považovaná také za nejlepší hru všech dob, máme se na co těšit. Pro

čtvrté dobrodružství Maria na GBA samozřejmě Nintendo nepoužilo totožnou hru z NESu, ale patřičně ji upravilo.

Mario a Luigi musí opět zachránit svět a už asi není třeba vysvětlovat proč, opět za tím stojí Bowser. Jde o tradiční ploši-

První konverze Xboxové hry na GBA. My věděli, že se jednou dočkáme...

Oddworld: Munch's Oddysee



Tedy, ne že by byl GBA stejně výkonný jako Xbox, to samozřejmě ne. Nicméně slavnou sérii o patáliích roztomilých ufonů z Oddworldu si Microsoft vybral pro svou konzoli jako jeden z exkluzivních titulů a povolil právě výhradně GBA port. Zatímco však „velká" verze není špatná a můžeme litovat, že není na GC, GBA port za moc nestojí.

Formát: GameBoy Advance
Vydavatel: THQ
Výrobce: Art
Počet hráčů: 1
Konektivita s GC: Ne

VERDIKT gametech 49

Lepší než: Ice Age
Horší než: Banjo Kazooie

Ambice předělat Xboxovou hru na GBA je předem odsouzena k záhubě, obzvláště v rukou nezkušených tvůrců. Škoda, že na to nešli postaru...

Jde již o třetí díl a předchozí díly Abe's Oddysee a Abe's Exodus možná znáte z PC nebo PlayStation (jisté mutace vyšly i na GB a GBC) – šlo o výtečné 2D plošinovky s výrazně logickým prvkem, tak trochu ve stylu proslulé Prince of Persia. Bohužel, autoři GBA verze se shlédli spíše ve zmíněné Xbox hře a kromě podobného příběhu (což by tak nevadilo) použili dosti nešťastné 3D zobrazení. Realistická pozadí sice vypadají pěkně, ale hratelnosti to vůbec neprospělo.

Máte na výběr mezi Abem a Munchem, jejichž odlišné schopnosti musíte využívat k řešení logických úkolů. Nejsou špatné, ale zkrátka nás zdaleka nepobavily tak, jako předchozí díly. Možná je chyba v nás, ale určitě nemůžeme za špatné ovládání, nespočet chyb (špatná detekce kolizí) a především za děsivě pomalou hratelnost. U složitějších úkolů, kdy musíte s oběma postavičkami operovat v několika větších místnostech, se doslova uzoufáte.

Je-li vaše druhé jméno Trpělivý a jste-li fanoušky Oddworldu, proč to nezkusit. Jinak ale ruce pryč.

-dom-

novku, která se odehrává v osmi gigantických světech. Novinkou proti předchozím dílům je tu Mariova schopnost využít power-upů a transformovat se do různých podob – ať už to je Warp Whistle, Frog nebo Tanooki. Další změny už jsou kosmetické, ale hru skutečně vylepšují. Připravte se však na to, že vás nečeká lehký úkol. Stejně jako v předchozích dílech obtížnost postupem času strmě stoupá.

Na hře sice není znát jejích třináct křížků, ale přeci jen už to není žádný nováček. Super Mario Advance 4 je zkrátka trochu staromódní - pokud očekáváte od her něco nového a ne pouhou čistou a nefalšovanou hratelnost, hledejte jinde. Většinu z nás však určitě zaujme.

-dom-

Formát: GameBoy Advance
Vydavatel: Nintendo
Výrobce: Nintendo
Počet hráčů: 1-4 (vlastní cartridge není nutná)
Konektivita s GC: Ne

VERDIKT gametech 90

Lepší než: Super Mario Advance3
Horší než: Wario Land 4

Šperk z truhly videoherních skvostů. Čas se na něm podepsal, ale je jen na vás, zda ho oprášíte a pořádně užijete.

Banjo, přestaň se rochnit v tom medu. Gruntilda netrpělivě čeká na třetí výprask!

Banjo Kazooie: Grunty's Revenge

O obou N64 hrách BK se dozvíte na jiném místě tohoto čísla, takže oba jejich hrdiny není třeba představovat – je to elitní dvojka, něco jako Bodie a Doyle v Profesionálech nebo bratři Pospíšilové v kolové. Co by se ale stalo, kdyby se Banjo s Kazooiem nikdy nesešli? Právě tohle má totiž za lubem Gruntilda a vás čeká již třetí dobrodružství, tentokrát s cestováním v čase! Rare se podařilo na malý displej GBA perfektně přenést kouzlo obou prvních her se vším všudy – postupně se učíte nové pohyby, abyste v pěti relativně rozsáhlých světech mohli (kromě tradičního sbírání not i dalších artefaktů) řešit plejádu úkolů, mezi které patří i desítka nápaditých miniher. Je sice škoda, že příběh není propracovanější a není v něm využito možností, které cestování v čase nabízí (to co uděláte v minulosti se tak bohužel nepromítne do současnosti), design je však tak jako tak excelentní.

Totéž se dá říci i o 2D grafice (tzv. ptačí pohled) – i když je o chlup horší než v případě fantastického Spyra 2 (a popravdě řečeno i hra samotná nám připadala lepší, byť opravdu jen o fous), hlavní postavy se pohybují plynule a rychle, prostředí jsou úžasná a ozvučení chytlavé.

Nemůžeme se dočkat dalších Rare her na GBA. Ta první je prostě výtečná. Mohla by být i lepší, ale v každém případě pobaví. A nejvíce si ceníme způsobu, jak se autorům podařilo na GBA přenést atmosféru N64 titulů. Klobouk dolů.

-dom-

Formát: GameBoy Advance
Vydavatel: THQ
Výrobce: Rare
Počet hráčů: 1
Konektivita s GC: Ne

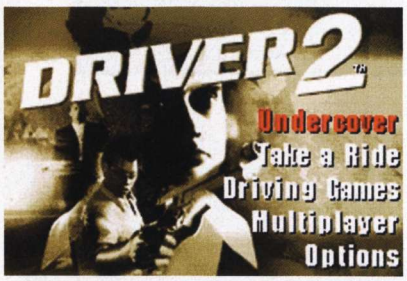
VERDIKT gametech 89

Lepší než: Harry Potter GBA
Horší než: Spyro 2: Season of Flame

Pár chybek a pomalejší rozjezd, ale po pár hodinách na ní nedáte dopustit. Důstojné pokračování slavné série.

Jmenuju se Tanner a jsem tajnej polda. A teď, když to víš, tě budu muset zabít...

Driver 2 Advance



Grand Theft Auto pro GBA, velmi slibně vypadající titul (navíc s výjimečnou pověstí dle dvou fantastických her pro PS2), byl před nedávnem zrušen a tak nám v tomto žánru tzv. „mission-based" závodních her zbylo jediné želízko v ohni.

Ani Driver 2 ovšem není žádný neznámý titul a vydobyl si na velkých konzolích slušné renomé. Na GBA přichází ve 3D grafice, což už není nic výjimečného, takže nebudeme házet superlativy (ostatně ani není důvod – je sice pěkná, ale docela pomalá, i když vzhledem k velmi živým ulicím plným aut není vůbec divu) a skočíme rovnou k hratelnosti.

Vaším úkolem je postupně plnit různé úkoly. Někdy se musíte jen přemístit z bodu A do bodu B, jindy musíte někoho sledovat nebo najít. V zásadě vše docela věrně odpovídá PlayStation předloze a hráč má navíc (kromě zajímavého multiplayeru) k dispozici celou řadu dalších bonusů, především pět miniher, z nichž nejvíce nás bavila Demolition Survival (přežij co nejdéle).

Bohužel, již zmíněná pomalost hry se ukázala být kritickou pro úspěch takové hry a i když je na papíře opravdu zábavná, ve skutečnosti to může být docela frustrující. Tedy, jak pro koho. Radíme tedy jednoznačně. Zajděte do obchodu a vyzkoušejte ji. Dost možná si ji zamilujete.

-dom-

Formát: GameBoy Advance
Vydavatel: Infogrames
Výrobce: Sennari Interactive
Počet hráčů: 4
(vlastní cartridge nutná)
Konektivita s GC: Ne

VERDIKT gametech 78

Lepší než: Driver na GBC
Horší než: GT Advance 3

Ve svém žánru nejlepší hra (i když konkurence není moc). Kdyby nebyla pomalá, byla by to pecka.

Zelená je tráva, hokej to je hra! Eh...

NHL 2004

Formát: GameCube
Vydavatel: EA
Výrobce: EA Sports
Počet hráčů: 1-4
Paměťová karta: 7 bloků

VERDIKT gametech 86

Lepší než: NHL 2003
Horší než: Hejdukova produktivita

Pár chybek a pomalejší rozjezd, ale po pár hodinách na ní nedáte dopustit. Důstojné pokračování slavné série.

Sérii EA Sports není ani v nejmenším třeba představovat, takže pojďme k faktům. Nemá cenu si nic namlouvat, NHL se změnila. V zápasech je daleko důležitější obrana a skóre začíná často připomínat fotbalové zápasy. EA tento trend následovala, ovšem při zachování hratelnosti – nyní si musíte každý gól zasloužit, více taktizovat a hrát vynalézavě.

K samotné hře není třeba nic dodávat, už několik let se až na kosmetické úpravy nezměnila a je prostě dokonalá. Ovládání je nyní trochu komplikovanější a realističtější, vylepšeny byly pro zajímavost i pěstní souboje, kde už nejde jen o bezhlavé mačkání tlačítek.

Největší novinkou je ovšem jednoznačně Dynasty režim, ve

kterém v roli generálního manažera týmu vylepšujete stadion, tvoříte program týmu, najímáte zaměstnance a kvalita zázemí pak ovlivňuje úroveň vašeho týmu a schopnost dostat do něj prvotřídní hráče. Tahle nepříliš složitá, byť propracovaná, novinka přidává hře hloubku a je to dost dobrý důvod proč si NHL 2004 letos opravdu koupit (což se o předchozích edicích říci nedalo). Pro skutečného fanouška hokeje je Dynasty doslova revolucí.

Vylepšení v animaci hráčů, diváckému povzbuzování, inteligenci, rozšířené soupisce (především v mezinárodním ohledu) a komentáři jsou pak jen třešničkou na dortu. Tentokrát můžeme NHL opravdu doporučit.

-dom-

HRAJTE O GAME BOY ADVANCE SP

SOUTĚŽ 1

Odpovězte správně na tři otázky a získejte nový GameBoy Advance SP. Odpovídat můžete buď písemně na adresu redakce, tj. Star production, GameTech, Hybernská 20, 110 00, Praha 1, nebo můžete hlasovat pomocí vašeho mobilního telefonu, pošlete-li nám SMS ve tvaru GAT 1 1x2x3x, kde x = správná odpověď (např. GAT 1 1a2b3a). Podprobnější instrukce jsou na straně 50. Cena 1 SMS je 10 Kč. Uzávěrka soutěže je 13.11.2003.

1) Skorpion King: Sword of Osiris je

a) plošinovka b) adventura c) tahová strategie

2) Jak se jmenuje hrdina hry Golden Sun?

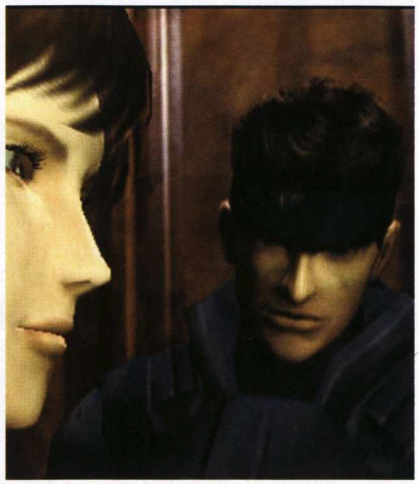
a) Zelda b) Mathayus c) Isaac

3) Ve které hře se objevuje postava Sama Fischera?

a) ve Splinter Cellu b) v Soul Caliburu c) v Dark Summitu

Snake seskakuje z lana a místo do papírové krabice se schovává do GameCube. Haleluja!

Metal Gear Solid: The Twin Snakes



Metal Gear Solid je jedna z nejúspěšnějších her poslední dekády, která etablovala žánr špiónských akcí a zároveň dokázala, že hry mohou mít příběh lepší než 95% hollywoodské produkce. Bohužel pro fanoušky, až dosud se oba díly objevily jen na PlayStation. Až dosud – nyní totiž Konami poskytlo Nintendu svůj první díl, které ho pod přísným dohledem géniů Hideo Kojimy a Shigeru Miyamota prostřednictvím týmu Silicon Knights (partička zodpovědná za výtečnou hororovou adventuru Eternal Darkness) připravuje na GameCube premiéru.

Možná to je trochu zklamání. Zatímco na PS2 se hráči dočkají již třetího dílu s podtitulem Snake Eater, my dostaneme pouhý remake hry z roku 1998. Na druhou stranu je třeba uznat, že právě první díl byl po všech směrech zdaleka nejlepší. A co víc, změny, které Silicon Knights připravují, jsou hodně zajímavé.

Tak předně je to samozřejmě grafika – při zachování dokonaléh příběhu a designu prvního dílu bude mít Twin Snakes grafiku na úrovni MGS2, nebo ještě lepší. Dvojce bude odpovídat i inteligence a schopnosti nepřátel a aby to bylo fér, i Solid Snake bude mít pár nových schopností – bude se moci zavěsit za římsu aby se skryl před strážemi, bude moci „uklízet" těla do skříní nebo třeba střílet na vysílačky, aby je tak vyřadil z provozu. Novinkou je i first-person režim, který zpřesní míření. Pro hráče, kteří originál z PSone dobře znají, navíc autoři připravili „nepříjemné" překvapení v podobě úpravy lokací nepřátel nebo podoby některých budov, takže to pro nikoho nebude procházka dobře známou zahradou. V Silicon Knights jsou zřejmě perfekcionisté. Jinak si nedokážeme vysvětlit, že dokonce znovu nahráli všechny animace, včetně nového kvalitnějšího namluvení stejnými postavami (animací má být dokonce o něco více).

Měli jsme možnost zahrát si úvodní sekvenci a z herního hlediska bylo takřka nemožné najít na ní nějaké rozdíly proti PlayStation originálu. Největší úpravy Nintendo společně s Konami dosud tají a chtějí hráče v první řadě překvapit, takže se dá očekávat, že nás čeká nějaký šok. Hodně se spekuluje například propojení s GBA a tady se nabízí hned několik zajímavých možností počínaje separátní obrazovkou pro zobrazení codec zpráv, databáze inventáře, radar, nebo třeba pomůcka pro překonání proslulého Psycho Mantise.

I kdyby to však dopadlo špatně a my bychom dostali pouhou totožnou konverzi původního MGS s novou grafikou, byli bychom šťastní jako dítě z nové Lego stavebnice. Protože jednou věcí je Metal Gear Solid proslulý – pět minut poté co ho dokončíte (a to může trvat pouhých 10 hodin čistého času) jste znovu hladoví a začínáte znovu.

-dom-

Formát: GameCube
Vydavatel: Nintendo
Výrobce: Silicon Knights
Datum vydání: listopad 2003

FAKTOR OČEKÁVÁNÍ

VERDIKT gametech

Podobné jako: Splinter Cell

Tohle by měl být jasný hit. Je sice trochu škoda že se místo MGS3 dočkáme pouze předělané verze MGS1, ale je to špičkový titul, jehož remake z něj udělá ještě větší pecku.

Bombastický podzim s Nintendo GameCube

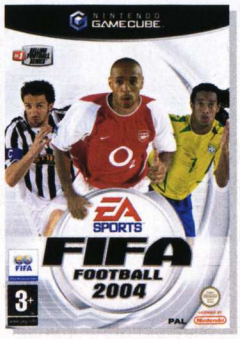
Nintendo GAMING 24:7

NINTENDO GAMECUBE™

1080° Avalanche

Vy proti přírodě. Popadněte snowboard a vyražte na zasněžené svahy hor v této 3D snowboardové závodní hře s realistickým prostředím. Sjezd ze svahu Vám znepříjemní laviny, sesuvy kamení, mosty a hlavně ostatní závodníci. Propracovaný systém triků, možnost multiplayerových závodů.

FIFA Football 2004

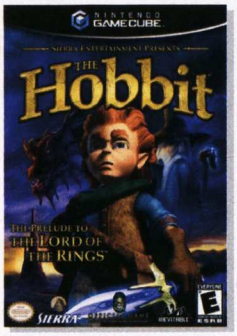


FIFA Football vstupuje do svého 10 roku a FIFA Football 2004 je nejkompletnější a nejvěrohodnější fotbalová hra, jaká kdy byla vydána. Zcela nové ovládání míče, načasování, předvídání pohybů, pozicování hráčů a strkání se dá fotbalu nový rozměr. FIFA 2004 obsahuje 18 lig, 350 týmů a 10.000 hráčů!

F-Zero GX

Budoucnost, to je rychlost. Dosáhněte maxima a ochutnejte pocity pilota stíhačky ve futuristických závodech vznášedel. Rychlost, mihající se objekty, absolutní adrenalin, skvělá grafika, stoprocentní reflexy, fascinující modely lodí a ultrarychlý 3D engine. Editor tratí a multiplayer až pro 4 hráče. F-Zero GX je výzva pro každého!

Hobbit



„Hobbit" je akčně dobrodružná hra z pohledu třetí osoby, v níž se v roli Bilbo Pytlíka dostanete do ohromného dobrodružství J.R.R. Tolkiena, které předcházelo trilogii „Pán Prstenu". Budete zkoumat mystický svět Středozemě, skákat přes rozsedliny, šplhat na zrádné hory, řešit náročné hádanky a bojovat proti hordám nepřátel.

Mario Kart: Double Dash!!

Mario a jeho přátelé Vás zvou na bláznivé závody s vynikající animací postav i autíček. Rozdělte si s kamarádem úkoly, usedněte do jednoho autíčka a vyražte za vítězstvím! Jeden řídí a ten druhý? Pomocí různých power-upů dělá co umí, aby nevyhrál soupeř. 16 známých Nintendo postaviček. Multiplayer až pro 8 hráčů v týmech po dvou!

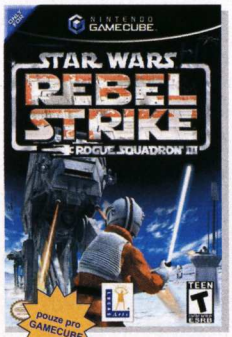
NHL 2004

Nejrychlejší a nejtvrdší sport světa přichází se svou aktuální verzí na GameCube. Profesionální hokej v provedení, jaké jste dosud neviděli, nádherné přihrávky, tvrdé střely a spousta nových způsobů, jak zastavit protivníka a získat puk. Nově přidané mezinárodní ligy a Dynasty Mode™ umožňující vybudovat si hráče od začátku.

Soul Calibur 2

Skvělá bojová hra s vynikající grafikou, množstvím válečníků (včetně Linka ze Zeldy) vybavených různými zbraněmi. V jednom módu hry můžete projít příběhem s vybranou postavou, naleznete množství předmětů (meče, štíty...), které budete moci používat. Hra byla upravena pro GC a maximálně využívá možností ovladače.

Star Wars: RS: Rebel Strike



Války s Impériem nikdy nekončí. Prožijte si nové dobrodružství Luka Skywalkera v nejmohutnějším převyprávění klasického příběhu Star Wars. Souboje pokračují ve vzduchu, na zemi i za ovládáním pozemních vozidel. Kampaň v kooperaci dvou hráčů, odemknutelné bonusy. Ohromující detaily úrovní, vynikající soundtrack.

LOTR: Return of the King

Třetí díl ohromného příběhu podle J.R.R.Tolkiena. Pokračujte ve své cestě v impozantním příběhu Středozemě. Probijte si cestu skrze hordy skřetů a dalším stvořením ve zcela 3D interaktivním prostředí. Jako Aragorn, Gimli a Legolas, budete nuceni promyslet a využít jedinečné pohyby, schopnosti a výzbroj každé z postav.

www.gamecube.cz • info@ gamecube.cz • infolinka: 284 000 104

Tyto a spousty dalších her pro GameCube získáte v těchto prodejnách:

BRNO • **Carrefour**, Vídeňská, tel. 547133111 • **Datart**, Skandinávská 2, tel. 531012329 • **JRC**, Mečová 2, tel. 543237351 • **JRC**, Vídeňská 100, tel. 547214020 • **Tesco**, Dornych 4, tel. 543543111 • **Tesco HM**, Skandinávská 2, tel. 543547111 • **ČESKÉ BUDĚJOVICE** • **JRC**, Lannova 22, tel. 386702268 • **DĚČÍN** • **Tesco HM**, Ústecká 20, tel. 412552111 • **FRÝDEK-MÍSTEK** • **Datart**, Radniční 21, tel. 558626005 • **Tesco HM**, Příborská 2270, tel. 558402411 • **HAVÍŘOV** • **Datart**, Nám. Republiky 459, tel. 596806101 • **Tesco HM**, Orlovská, tel. 596802811 • **HRADEC KRÁLOVÉ** • **Carrefour**, Mrštikova, tel. 495082111 • **JRC**, Brněnská 1825/23a, tel. 495273866 • **Tesco HM**, Rašínova 1669, tel. 495015110 • **Tesco OD**, nám. 28.října 1610, tel. 495072111 • **JIHLAVA** • **JRC**, Masarykovo nám. 6, tel. 567308802 • **Tesco HM**, Brněnská, tel. 567110111 • **KARLOVY VARY** • **JRC**, Dlouhá Kamenná 162, tel. 353562011 • **KARVINÁ** • **Tesco HM**, tř. Rudé Armády 2869, tel. 595393111 • **LIBEREC** • **Tesco OD**, Soukenné nám. 586, tel. 485391111 • **MLADÁ BOLESLAV** • **Datart**, Jičínská 1350/II, tel. 326374225 • **MOST** • **JRC**, Budovatelů 991/9, tel. 476103251 • **Tesco HM**, Rudolická ul., tel. 476444111 • **OLOMOUC** • **Carrefour**, Kafkova 8, tel. 585499111 • **JRC**, Kafkova ul., tel. 585319436 • **OSTRAVA** • **Carrefour**, Novinářská, tel. 596666111 • **Datart**, Rudná 114 - Shopping park, tel. 595704111 • **Datart**, Nádražní 9, tel. 597012120 • **JRC**, Zámecká 20, tel. 596111912 • **Tesco HM**, Prodloužená ul., tel. 595707411 • **Tesco HM**, Třebovická 5554, tel. 596970611 • **PARDUBICE** • **JRC**, Nám. Republiky 1400, tel. 466510299 • **JRC**, Palackého 2748, tel. 466510072 • **Tesco OD**, T.G.Masaryka 1950, tel. 466755111 • **PLZEŇ** • **Carrefour**, U letiště 2, tel. 377610111 • **Datart**, U letiště 2/1074, tel. 378023027 • **Datart**, Rokycanská 1385/130, tel. 378023126 • **JRC**, Rokycanská 1424, tel. 377260886 • **Tesco OD**, Americká 47, tel. 377190111 • **Tesco HM**, Rokycanská 1385/130, tel. 377432711 • **PRAHA 1** • **BontonLand**, Václavské nám. 1, tel. 224226239 • **Datart**, Národní 28, tel. 221105311 • **JRC**, Vladislavova 24, tel. 224948511 • **KOTVA OD**, nám. Republiky 8, tel. 224801528 • **Presto CS**, Zlatnická 4, tel. 222313557 • **Sparkys**, Havířská 2, tel. 224239309 • **Tesco OD**, Národní třída 26, tel. 224227971 • **PRAHA 2** • **JRC**, nám. I.P.Pavlova 3, tel. 224942507 • **PRAHA 5** • **Carrefour**, Kartouzská, tel. 257284111 • **Datart**, Kartouzská, tel. 225992645 • **Datart**, Skandinávská 23, tel. 225992526 • **Electro World**, Shopping park Zličín, tel. 235002838 • **JRC**, Plzeňská 8, tel. 251512708 • **JRC**, Řevnická, tel. 257951341 • **Tesco HM**, Skandinávská 1, tel. 251090111 • **PRAHA 9** • **Datart**, Veselská 663, tel. 286019844 • **Electro World**, Černý most retail park, tel. 281028401 • **JRC**, Veselská 663, tel. 286920020 • **Q-shop**, CČM - Chlumecká 8, tel. 281917766 • **Sparkys**, Veselská 663, tel. 284052153 • **Tesco HM**, Veselská 663, tel. 284014111 • **PRAHA 10** • **Datart**, Švehlova 1391/32, tel. 272191940 • **PROSTĚJOV** • **Tesco HM**, Konečná 25, tel. 582400111 • **PRŮHONICE** • **Electro World**, Obchodní zóna Čestlice, tel. 267227701 • **TEPLICE** • **Datart**, Srbická 464, tel. 417809144 • **JRC**, Srbická 464, tel. 417562124 • **ÚSTÍ NAD LABEM** • **Carrefour**, Havířská 17, tel. 472708111 • **Datart**, Havířská 354/15, tel. 477102033 • **JRC**, Revoluční 9, tel. 475254276 • **ZLÍN** • **Carrefour**, 3. Května 1170, tel. 577115111 • **JRC**, Masarykovo nám. 6, tel. 577211469

CONQUEST entertainment

Výhradní distributor NINTENDO pro Českou republiku
CONQUEST entertainment a.s. • Hloubětínská 11 • 198 00 Praha 9

Nintendo GAMING 24:7

TM a ® jsou ochranné známky Nintendo © 2003 Nintendo

TIPY A TRIKY

Řešíme všechny vaše problémy! Tipy, triky, cheaty i rady – všechno co si můžete přát!

GAME BOY ADVANCE

WARIO WARE INC

Následující minihry si můžete odemknout při splnění určitých podmínek.

Chritorie (pro 2 hráče): Poražte jakoukoliv postavu v první skupině

Chicker Race (pro 2 hráče): Poražte jakékoliv dvě postavy v první skupině

Dong Dong (pro 2 hráče): Poražte jakoukoliv postavu v druhé skupině

Hurdle (pro 2 hráče): Poražte jakékoliv dvě postavy v druhé skupině

Dr Wario: Hrajte proti Blue Jimmymu a získejte 15 mailů. Pokud je získáte v Thrilling režimu, odemknete Hard režim.

Fly Swatter: Hrajte proti Yellow Jimmymu a získejte 20 mailů.

Wario Sherrif: Hrajte proti Red Jimmymu a získejte 25 mailů.

Paper Plane: Poražte Red Jimmyho.

Pyoro: Hrajte hru s každou postavou. Pro odemknutí hry Pyoro 2 musíte získat medaile v každé hře hrané v Game Practice režimu.

NHL 2003

Chcete snadno skórovat? Zkuste následující taktiku: zajeďte do útočné zóny (za modrou čáru) a podržte tlačítko Deflection při střele. Jeden z vašich spoluhráčů by pak měl zajet před branku a puk dostat do sítě. Dále můžete zkusit vystřelit s hráčem, který má vysokou úroveň Deke. Podržte s ním Dolů a Auto Deke. V 95% případů byste měli vstřelit branku. Nakonec můžete ještě zkusit vystřelit hráčem s dobrou střelou vystřelit slapshotem přímo mezi kruhy. Zamiřte na horní roh a v devíti případech z deseti se trefíte.

A ještě jedna lahůdka – chcete-li prohodit soupeře skrz skleněné hrazení, potřebujete big hittera. Až váš soupeř pojede kolem hrazení, stiskněte tlačítko Y. Woooaaa!

GAME BOY ADVANCE

DONKEY KONG COUNTRY

Pro odemknutí režimu HERO dohrajte hru alespoň na 90% a poté rozehrajte novou hru. Režim HERO se objeví jako možnost v two-player menu. Zvolte jí a budete hrát pouze jako Diddy Kong v novém oblečku.

Pro 50 životů podržte na obrazovce pro výběr hry tlačítko SELECT a stiskněte B, A, R, R, A, L. Uslyšíte zvuk, že jste kód správně zadali – spusťte novou hru a budete mít 50 životů.

DIE HARD VENDETTA

Zadejte následující kódy v hlavním menu. Obdržíte informaci o správném zadání kódu.

Malé hlavy: L, L, R, L

Velké hlavy: R, R, L, R

Špendlíkové hlavy: B, X, Y, B, X, Y

Výběr úrovně: X, Y, Z, Z, X, Y, Z, Z

Nesmrtelnost: L, R, L, R, L, R, L, R

Nekonečný Hero čas: B, X, Y, Z, L, R

Flame zapnutý: X, Y, B, X, Y, B

Horké pěsti: L, L, X, B, Y, L, L

Explodující pěsti: R, R, Y, B, X, R, R

Explodující kulky: L, R, Z, Y, B

Tekuté kovové textury: B, Y, X, B, Y, X

JAMES BOND 007: NIGHTMARE

Co se děje, Bonde? Chcete nějaké cheaty na vaše poslední dobrodružství na GC? Tak dávejte pozor, Bonde. Kdykoliv můžete zkusit zadat následující kódy (protřepané, nemíchané!) v Secret Unlocks menu. Odemknuté postavy (posledních 12 kódů) pochopitelně fungují jen v multiplayeru.

Multiplayer Demolition režim: TNT

Multiplayer Goldeneye Strike režim: ORBIT

Explozivní okolí: BOOM

Výběr úrovně: PASSPORT

Režim Protect: GUARDIAN

Režim Assassination: SCOPE

Uplink režim: TRANSMIT

Režim Team King of the Hill: TEAMWORK

Odemknout všechny vylepšení: Q LAB

Hrajte jako Jaws: DENTAL

Hrajte jako Oddjob: BOWLER

Hrajte jako Xenia Onatopp: JANUS

Hrajte jako Electra King: SLICK

Hrajte jako Miss Galore: CIRCUS

Hrajte jako Scaramanga: ASSASSIN

Hrajte jako Baron Samedi: VOODOO

Hrajte jako Christmas Jones: NUCLEAR

Hrajte jako Mayday: BADGIRL

Hrajte jako Nick Nack: BITESIZE

Hrajte jako Goldfinger: MIDAS

Hrajte jako Tuxedo Bond: BLACKTIE

DISNEY SPORTS FOOTBALL

Pro získání nekonečné magie, jděte do titulní obrazovky a zadejte Y pětkrát, poté B, A a Y. Uslyšíte zvuk, který potvrdí, že jste kód zadali správně. Nyní vám jakýkoliv pár magických bot dá nekonečný čas magie!

HRAJTE VÍC!

Dohráli jste oblíbenou hru, odhodili jste jí na dno skříně a jste smutní. Běžný scénář. My vám v každém čísle dodáme dva způsoby jak do starých her vehnat svěží nový větřík. Dva úkoly, které nejsou součástí hry, ale mohou vás pořádně zaměstnat.

GC: SUPER SMASH BROS. MELEE

Pokud už jste unaveni věčným likvidováním soupeřů se všemi zbraněmi a předměty, zkuste tuhle lehkou změnu. Naší nejzábavnější zbraní je baseballová pálka – zkuste vypnout všechny ostatní předměty, hrajte proti třem z nejníže hodnocených postav a trefte je mimo arénu. Zvládnete-li tímto způsobem dosáhnout dvaceti homerunů, jste opravdu dobří. Nám se to ovšem povedlo dvaadvacetkrát!

ZLATO	20 HOMERUNŮ
STŘÍBRO	15 HOMERUNŮ
BRONZ	5 HOMERUNŮ

GC: METROID PRIME

Jste v Metroidu fakt dobří? Velmi dobří? Nepřekonatelní? Pokud už máte dost dohrávání hry na 100%, zkuste jít proti svým instinktům a dohrajte hru se získáním co nejmenšího počtu procent. Vyhýbejte se věcem, které jinak Samus ulehčují život jako je energie nebo vylepšení raket. Bossové jsou najednou mnohem těžší! Pokud hru dohrajete se získáním maximálně 40%, teprve nyní jste opravdu dobří!

ZLATO	40 PROCENT
STŘÍBRO	50 PROCENT
BRONZ	60 PROCENT

Houstone, máme problém! Řešíme vaše problémy v dalším díle speciální kolekce tipů. Tentokrát jsme si vzali na paškál zatím nejlepší bojovku pro GC. Boj začíná!!

...soupeře zesměšnit Fatalitou!

Fatality jsou vynález série Mortal Kombat – když soupeř nemá žádnou energii, objeví se nápis Finish Him a vy máte pár vteřin na stisknutí speciální kombinace tlačítek. Pokud se vám to povede, čeká soupeře opravdu nezáviděníhodná smrt. Můžete stát v jakékoliv vzdálenosti, tlačítka je třeba zadávat postupně (časem si zvyknete v jaké frekvenci) a je jednodušší, pokud změníte svůj postoj do Fatality polohy. Písmena U, D, B a F reflektují pohyb do stran dle anglických názvů – U je nahoru, D je dolů, B je dozadu a F je dopředu. Zbylá písmenka jsou na ovladači.

Shang Tsung: U, D, U, D, Y
Quan Chi: B, B, F, B, A
Scorpion: B, B, D, B, X
Kenshi: F, B, F, D, A
Sonya: B, F, F, D, Y
Kung Lao: D, U, B, A
Reptile: U, U, U, F, A
Kitana: D, U, F, F, Y
Jax: D, F, F, D, Y
Drahmin: B, F, F, D, A
Sub-Zero: B, F, F, D, A
Bo Rai' Cho: B, B, B, D, X
Li Mei: F, F, D, F, X
Johnny Cage: B, F, F, D, Y
Mavado: B, B, U, U, B
Hsu Hao: F, B, D, D, Y
Raiden: B, F, F, F, A
Cyrax: F, F, U, Y
Nitara: U, U, F, B
Kano: F, U, U, D, B
Frost: F, B, U, D, B

...odemknout tajné postavy

Dokončete režim Konquest se všemi původními bojovníky, zvýrazněte na obrazovce pro výběr postav Raidena, podržte Dolů a stiskněte Start – budete bojovat jako Blaze. Můžete také zvýraznit Cyraxe a opět podržet Dolů a stisknout Start – budete hrát jako Mokap.

...snadno vyhrát

Tento trik funguje pouze se Sub-Zerem, Kung Laoem, Li Mei, Cyraxem, Shang Tsungem, Frostem, Reptilem nebo Kitanou. Ti mohou svou zbraň zabodnout do soupeře, který pak každou vteřinu přijde o kus své energie. Správný pohyb se liší u každé postavy, v zásadě je nutné kombinovat jeden směr na D-padu s jedním tlačítkem – pro zjištění správné kombinace stiskněte při boji START, zvolte MOVE LIST, podívejte se pod svou zbraň na položku IMPALE. Je nutné se dostat k soupeři blízko (Kitana svůj meč může hodit i z dálky). Pokud se soupeř chvatu vyhne nebo ho zblokujete, už ho nemůžete použít do konce zápasu.

...získat prachy a bonusy

Získat peníze není ve hře snadné, stojí to hodně úsilí. My však máme jeden trik – založte si dva různé profily hráčů a získejte za oba určité peníze. Poté spusťte Versus zápas a použijte tlačítko R pro vsazení určité částky. Pak se pusťte do boje. Finta je v tom, že peníze vsadí pouze Player 1 a pokaždé vyhraje – tím pádem získá prachy a Player 2 nic neprohraje. Pokračujte a získejte přes 30 tisíc z každé barvy peněz. To by mělo stačit ke získání všech tajných Krypt.

Moloch's Lair: 98 Ruby Koins (ZD Koffin)
Palace Grounds: 4222 Sapphire Koins (KR Koffin)
House of Pekara: 2093 Onyx Koins (HP Kofin)
Lava Shrine 1843 Gold Koins (II Koffin)
Frost: 208 Ruby Koins (IV Koffin)
Jax: 3780 Ruby Koins (SA Koffin)
Nitara: 4022 Gold Koins (TI Koffin)
Reptile: 3822 Gold Koins (LL Koffin)
Nethership: 1472 Ruby Koins (DS Koffin)
Dragonfly: 1400 Jade Koins (WT Koffin)
Sarna Ruins 2006 Sapphire Koins (PW Koffin)
Drahmin: 6500 Sapphire Koins (UR Koffin)
Hsu Hao: 3317 Jade Koins (MW Koffin)
Kitana: 2931 Sapphore Koins (KI Koffin)
Raiden: 3116 Jade Koins (XG Koffin)

Samozřejmě lze zakoupit i desítky dalších bonusů jako obrázků, fotek a dalších zbytečností.

...se naučit něco nového

Stejně jako vy sdílíme nechuť k manuálům na hry, ale v tomto případě jsme udělali výjimku a bylo to dobře. Je tu totiž pár zajímavých vychytávek, které by jsme jinak vůbec neobjevili. Pokud se nechcete hrabat ve své krabici, zkuste toto. Pro zvolení náhodné postavy zvolte Shang Tsunga (pro hráče jedna) a Quan Chi (pro hráče dva) na obrazovce pro výběr postavy a stiskněte NAHORU + START. Pro alternativní kostým (pokud už jste ho odemknuli v Kryptu) stiskněte START v menu pro výběr postavy. Pokud hrajete versus zápas, stiskněte R předtím, než si oba hráči zvolí svou postavu – můžete stisknout doleva a doprava a zvolit si arénu, ve které se utkáte!

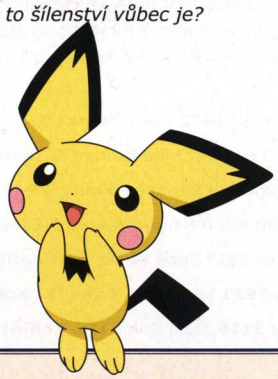
Chyťte je všechny!

POKÉMON

Rozhodli jsme se zařadit do Gametechu pravidelnou rubriku o Pokémonech. Nejde o rubriku určenou výhradně pro zanícené fandy této herní série a budeme se snažit, aby byla za každých okolností zajímavá pro každého čtenáře. V příštím čísle vás seznámíme se všemi připravovanými hrami

Co je Pokémon?

Riskujeme, že budeme vypadat jako vaše matka. Ano, tihle Pokémoni jsou možná zajímaví, ale o čem to šílenství vůbec je?



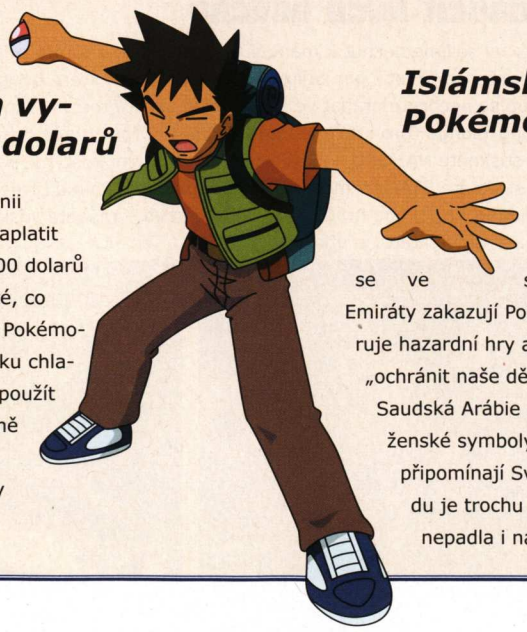
Většina módních šílenství je celkem snadno pochopitelná. Jo-jo, céčka, Želvy Ninja, NKOTB. Stejně tak ovšem většina těchto fenoménů velmi rychle vyšumí a po pár letech o nich nikdo neví. Ne tak Pokémoni. Na světě jsou již sedm let a zdá se, že nikdy nebyli v takové formě, jako nyní...

Všechno začalo Game Boy hrou nazvanou Pocket Mosters. Verze Red a Green (ta byla ovšem brzy nahrazena Blue edicí) vyšly v Japonsku už v roce 1996, ovšem na vydání v západním světě si museli počkat až do roku 1998. Zde už však z důvodů možných právních tahanic s Matellem a jejich řadou hraček „Monsters in My Pocket" pod jménem Pokémon.

Pokémony vynalezl 34-letý Satoshi Tajiri, který vyrostl v Tokiu a v dětství sbíral hmyz, což bylo asi jeho hlavní inspirací pro jeho pozdější miliardový vynález. Později založil firmu GameFreak a dlouhá léta se mu vůbec nedařilo. Ostatně i po uzavření smlouvy s Nintendem v roce 1990 měl velké problémy a vývoj hry mu trval dlouhých šest let, na jejichž konci byla jeho firma na pokraji krachu a prodeje tehdy ještě černobílého Game Boye stagnovaly. Nintendo se přesto

Šílená fakta o Pokémonech

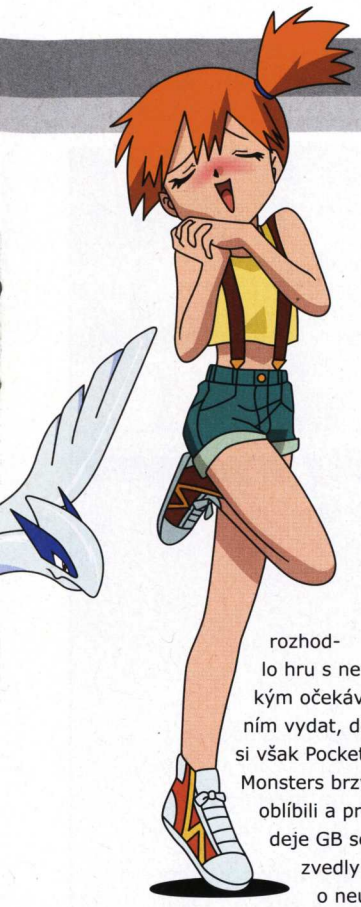
Žák díky Pokémonům vysoudil 1500 dolarů



Jistá škola v Kalifornii musela svému žákovi zaplatit kompenzaci ve výši 1500 dolarů (cca 45 tisíc korun) poté, co ztratila zabavené karty Pokémonů. Po vynesení rozsudku chlapec prohlásil, že hodlá použít vyhrané peníze výhradně na nákup dalších Pokémon karet. Nintendo by z něj jistě mělo radost.

Islámská válka proti Pokémonům

V dubnu roku 2001 islámské státy spouštějí „válku" proti Pokémonům a předhánějí se ve svých krocích. Spojené Arabské Emiráty zakazují Pokémony s odůvodněním že podporuje hazardní hry a násilí. Katar se přidává ve snaze „ochránit naše děti, jejich víru, morálku a peníze". Saudská Arábie namítá, že karty obsahují náboženské symboly jako kříže a trojúhelníky, které připomínají Svobodné zednáře. V tomto ohledu je trochu překvapující, že podobná kritika nepadla i na Sony.



kalkul a systematickou mediální masáž na všech frontách – hry, komiksy, televizní seriály, hračky, filmy. První však byla hra. A bez diskuze hra dobrá. Na druhou stranu není sporu, že první čtyři hry, Green (pouze v Japonsku), Red, Blue a Yellow, byly takřka identické. Verze Gold, Silver a Crystal později přinesly pár inovací (pěstování a realtime hodiny), ale základ byl opět stejný. Takže otázka zní: jak dobrá hra musí být, aby mohla být úspěšně vydaná sedmkrát po sobě?

rozhodlo hru s nevelkým očekáváním vydat, děti si však Pocket Monsters brzy oblíbili a prodeje GB se zvedly o neuvěřitelných 250%. V roce 1999 už byli Pokémoni proslulí na celém světě, staly se třetím nejhledanějším slovem na internetu (po mp3 a sexu) a kompletně zaplnili žebříček pěti nejprodávanějších her roku.

Triumf byl na světě! Kritici sice tvrdí, že šlo především o promyšlený

V první řadě musí být jednoduchá. Primitivní grafika, snadná struktura, souboje postavené na starém systému elementů, malé pixelové postavy. Důvodů úspěchu série může být mnoho a my se k nim jistě dostaneme v některém z budoucích čísel. Skutečnost je však taková, že zatímco Nintendo bylo dosud reprezentováno především originální tvorbou svého hlavního guru Shigeru Miyamota, která je označovaná za neuvěřitelně vynalézavou, Pokémon je přesným opakem. Je to produkt v určitém smyslu vykořisťovatelský, cynický a chamtivý. Zda se to vylučuje s termínem „kvalitní a zábavná hra" musíte posoudit vy sami.

V prosinci roku 1997 byla v Japonsku vysílaná epizoda ze seriálu Pokémon nazvaná „Computer Warrior Porygon". Více než 700 lidí (včetně 58letého muže) bylo převezeno do nemocnice s podrážděnýma očima, nevolnostmi a dávením. Šetření prokázalo spojitost se záběrem, kde jiskřily oči Pikachu. Zábavná je ovšem skutečnost, že polovina z těchto potíží byla způsobena následujícími reportážemi v televizních zprávách, kde byly uvedeny i inkriminované záběry ze seriálu. Vysílání seriálu v USA a Evropě nezpůsobilo žádné potíže (záběry byly upraveny), událost však byla parodována v seriálu Simpsonovi (díl „Třicet minut v Tokiu", vysílaný i u nás), kde rodina navštívila Tokio.

Chtěl vyměnit ségru za Pokémona

V jednom anglickém rádiu nabídl osmiletý chlapec v bazarovém pořadu svou mladší sestřičku výměnou za vzácnou Vaporeon kartu. Jde o velmi vzácnou holografickou verzi, což jeho krok dle našeho soudu alespoň trochu omlouvá.

Karty jako karty

Chudé děti v Londýnské základní škole vymysleli v roce 2000 své vlastní verze Pokémonských karet. Na jejich výrobu použili prázdné ruby reklamních karet prostitutek, které jsou ve velkém množství vylepovány v anglických telefonních budkách. Kauza se objevila ve zdejších bulvárních listech, Nintendo se k ní nevyjádřilo.

Soudní pře o zneužití jména

„Nintendo ze mě udělalo ďábla a magickou postavu z Pokémonů", prohlásil Uri Geller na počátku soudního přelíčení proti firmě Nintendo, která podle jeho tvrzení použila jeho jméno a identitu. Dále tvrdil, že hvězda a blesk spojené s jeho postavou jsou odkazem na aktivity nacistů v průběhu 2. světové války. Nintendo svou obhajobu postavilo na tvrzení, že Geller není ani v nejmenším podobný Bellsproutovi.

Inkvizice proti hračkám

Mexický kněz ve svém kázání vyzval k pálení hraček a karet, které podle jeho názoru nesou prohnilé informace vedoucí k rozvrácení rodiny. Přes 200 dětí poté přineslo své Pokémonské karty a hračky do kostela v Mexickém státě Hidalgo. Je ironií, že stát nese stejné jméno jako Pokémon číslo 186, který se vyvinul z Hidini.

Nintendo připravuje

GAME BOY ADVANCE

ŘÍJEN
Advance Wars 2: Black Hole Rising, Nintendo
Super Mario Advance 4, Nintendo
Final Fantasy Tactics, Nintendo
FIFA 2004, EA
Star Wars: Flight of the Falcon, THQ
Finding Nemo, THQ

LISTOPAD
Banjo Kazooie: Grunty's Revenge, THQ
Harry Potter: Quidditch World Cup, EA
Lord of the Rings: Return of the King, EA
Tony Hawk Underground, Activision
Pokemon Pinball Ruby & Sapphire, Nintendo
Mario & Luigi: Superstar Saga, Nintendo
Medal of Honor Infiltrator, EA
007: Everything or Nothing, EA
Teenage Mutant Ninja Turtles, Konami
Boktai, Konami
Onimusha Tactics, Capcom
Prince of Persia, Ubi Soft

PROSINEC
Star Wars: Flight of the Falcon, THQ

GAMECUBE

ŘÍJEN
SW Rogue Squadron III, LucasArts
F-Zero GX, Nintendo
FIFA 2004, EA
SSX3, EA
Rogue Squadron 3, Activision
Mario Golf: Toadstool Tour, Nintendo

LISTOPAD
Harry Potter: Quidditch World Cup, EA
Lord of the Rings: Return of the King, EA
Tony Hawk Underground, Activision
True Crime: Streets of LA, Activision
Mario Kart: Double Dash!!, Nintendo
1080 Avalanche, Nintendo
Medal of Honor: Rising Sun, EA
Billy Hatcher & Giant Egg, Sega
Need for Speed: Underground, EA
Vietful Joe, Nintendo
Pikmin 2, Nintendo
Prince of Persia: Sands of Time, Ubi Soft

PROSINEC
XIII, Ubi Soft

Poznámka: Datumy vydání jsou pouze orientační a hry mohou být vydány v pozdějším termínu. Tabulka není kompletní, obsahuje jen vybrané tituly.

BEST OF

Tolik her, tak málo peněz. Zde je náš seznam nejlepších her, které za ty peníze rozhodně stojí.

GAMECUBE

1. Metroid Prime, Nintendo
2. Legend of Zelda: Wind Waker, Nintendo
3. Super Mario Sunshine, Nintendo
4. F-Zero GX, Nintendo
5. Super Smash Bros Melee, Nintendo
6. Eternal Darkness, Nintendo
7. Star Wars Rogue Leader, Activision
8. Splinter Cell, Ubi Soft
9. Tony Hawk's Pro Skater 4, Activision
10. Resident Evil, Capcom

GAME BOY ADVANCE

1. Advance Wars 2, Nintendo
2. Zelda: A Link To the Past, Nintendo
3. Metroid Fusion, Nintendo
4. Wario Land 4, Nintendo
5. Golden Sun, Nintendo
6. Pokémon Ruby & Sapphire, Nintendo
7. Castlevania: Aria Of Sorrow, Konami
8. Super Mario Advance 4, Nintendo
9. Wario Ware Inc., Nintendo
10. GT Advance 3: Pro Concept Racing, THQ

Žebříčky prodejnosti

TOP TEN GAME CUBE

1. Soul Calibur 2
2. Resident Evil Zero
3. NHL 2004
4. Freedom Fighters
5. Wario World
6. The Sims
7. Summoner:A Goddess Reborn
8. Star Wars:Lukas Bounty Hunter
9. Monsters Inc Scream Arena
10. International Superstar Soccer 2

TOP TEN GAME BOY ADVANCE

1. Golden Sun 2: The Lost Age
2. Advance Wars 2
3. Pokemon Ruby
4. Pokemon Sapphire
5. Kirby: Nightmare in Dream Land
6. Driver 2
7. Stuntman
8. Super Monkey Ball Jr.
9. Donkey Kong Country
10. Blackthorne

Žebříček platný k datu 10.října 2003

ZAOSTŘENO

Vybíráme jednu starší hru. Neutekla vám?

WAVE RACE: BLUE FORM

Toto pokračování úspěšné hry z N64 bylo jedním ze tří launch titulů pro GameCube, ovšem ani po více než dvou letech na něm není věk znát. Nejde o klasickou závodní hru, protože se odehrává na vodě. A to znamená problémy. Problémy s vlnami a s horší ovladatelností. Výsledkem je závodní hra, u které musíte přemýšlet. Jinak nebude dlouho trvat a vy se vykoupete.

To nejdůležitější je na tom ovšem ta skutečnost, že je hra v ČR v prodeji za neuvěřitelných 499 korun. V Nintendu se museli pomátnout, když zlevňovali hry, tohle je totiž naprostá pecka! Wave Race je rychlá, dynamická, přístupná a ovladatelná. Jděte do toho!

Už vás unavují počítačové hry? Nevidíte na půlmetru z neustálého vysilujícího hledění do obrazovky? Máte rádi strategii a chcete si dokázat, že jste opravdu stratég, který se dokáže vyrovnat i s nepředvídatelnými úskalími bitevního plánu v podobě nepřejícnosti Paní Štěstěny? Chybí vám přímá interakce s živým soupeřem, při níž se hra klidně zvrhne na hodinu prostého kecání a bude se pokračovat tempem, jakým chcete? Pak právě pro vás je stolní strategická hra Warhammer.

WARHAMMER

Možná jste se už od svých přátel, z Internetu či z počítačových her dělaných na téma Warhammeru dozvěděli, co je tato skvělá, zábavná a pohlcující hra zač a pokud ne, trochu vás s ní seznámíme my. Tedy, Warhammer je desková fantasy strategická hra s miniaturami nebo-li perfektními figurkami vojáků, rytířů, válečných vozů, mágů, hrdinů s magickými hračičkami a monster jako jsou obři, hydry či draci. Ty jsou, jak máte možnost vidět na obrázcích okolo, jednou z nejsilnějších zbraní této hry; znám dost lidí, pro které je hra nezajímavá (neradi myslí), ale figurkami jsou uchváceni tak, že je kupují a barví. To je další detail, který může leckoho odradit, ale nakonec se přesvědčíte o opaku: figurky se prodávají nenabarvené, protože je to hobby hra a tak se hodí trocha té modelářské dovednosti (určitě vám modely okolo připadají naprosto nenabarvitelné a říkáte si, že to by jste niky nezvládli, ale nepodceňujte se!)

Na výběr máte z 16 armád. Každá z nich má své specifické místo ve skvěle zpracovaném světě Warhammeru, který se neustále vyvíjí. Armády se nedělí jen podle ras – lidé, elfové, orci, nemrtví, démoni a trpaslíci, ale také podle říše daného národa. Například existuje několik lidských říší a každá je z taktického hlediska docela jiná: Empire, největší říše lidí na světě, se spoléhá na dobře vycvičenou pěchotu, pekelnou dělostřelbu s podporou celkem schopné jízdy, kouzelníků a vychytávek, jako třeba parní tank! Jiná lidská říše Bretonnie má co nejvíce připomínat pravou rytířskou armádu středověku – tedy celá armáda, co stojí za zmínku je v sedle a je čeho se bát! Na druhou stranu těmto galantním rytířům chybí jakákoliv schopná střelba, protože se jim zdá nečestná.

Víme tedy o armádách, které se skládají z figurek, ale možná ještě uniká JAK se to vlastně hraje? Hra se odehrává na stole představující bojiště, ty, které jsou pro hraní specielně určeny jsou potaženy zeleným kobercem a pro lepší reprezentaci bojiště se před hrou rozmístí kopce, lesy a případně i řeky a močály. Každý hráč si předem připraví svou armádu podle speciální soupisky, kde má napsáno kolik co stojí bodů. Ano, to je důležité každý voják od nesprostšího skřeta po velké démony Chaosu něco stojí a zde je jeden z nejdůležitějších okamžiků, ač ne vlastní hry, ale neméně důležitý. Nakoupit za předem dohodnutou bodovou hodnotu co nejefektivnější armádu co bude sledovat určitý plán –když jsem se rozhodl hrát na přestřílení protivníka nenasadím tři těžké jízdy, ale pokusím se plán podpořit lehkými jízdami, které budou otravovat a tedy zpomalovat nepřítele a tím mi koupí drahý čas a já budu moci svůj plán takto zefektivnit. Nebudu nasazovat velmi drahého draka proti armádě s artilerií, protože dělovou kouli nerozchodí ani tak mocné zvíře jako tento ještěr. Atd.. zkušení hráči s úsměvem přiznávají, že věnují více času přípravám, jako vymýšlení nových taktických fint a postupů, barvení a výrobě terénů než vlastnímu hraní.

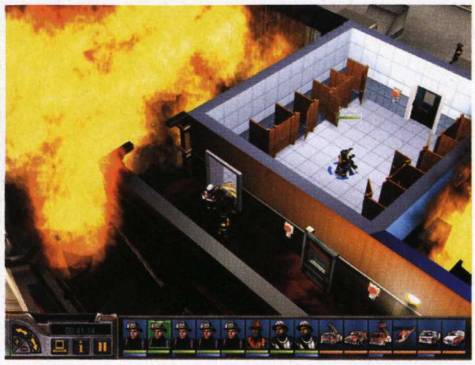
Poté co máme hotovou armádu můžeme začít hrát! Tedy, hra je rozdělena na kola ve kterých se hráči střídají a ty kola pak na fáze. V první fázi se hráč se svými modely pohne o určitý počet palců, (hra je z Anglie a používá tak délkové míry jako palec a stopa) který je ovšem limitován maximálním „doběhem" jednotky v jednom kole. V druhé, magické, se kouzlí. Pak přijde na řadu střelba a nakonec, pokud se pohybové fázi nepřátelské jednotky dotkly dostali se tak do přímého boje, boj tváří tvář. Ten většinou rozhoduje o výsledku bitev a to ostatní je většinou jen podpora. Ale jak se bojuje? Jak se kouzlí, střílí? Kostkami! Zkrátka stále házíte a házíte. Tedy, veškeré vaše snažení ovlivňuje štěstěna. Hráč si velmi brzy začne zvykat na nejrůznější propočítávání pravděpodobnosti, statistiky. Je to hra o hodech, ale hodů je tolik, že se do té statistiky nakonec dostaneme a je na vás jak ji použijete. Celkem snadné, že?

Tak to byl jen hrubý nástin této perfektní hry. Pokud jste zaujati, tak napište zda pokračovat v seriálu na stránkách Game-Techu. Můžete se také zkusit podívat na internet, kde je nebližší prodejna, která bývá zároveň i hernou (ne všichni mají velké herní desky a hromadu pěkných terénů doma, že), kde se dá popovídat se zkušenými hráči, kteří Vás rádi více zasvětí.

-tom-

Váš cíl: záchrana lidských životů a minimalizace materiálních ztrát.

FIRE DEPARTMENT



Kdo z nás nechtěl být jako dítě hasičem či záchranářem? Jak těžký je život těchto zachránců majetku i lidských životů si můžete vyzkoušet ve hře Fire Department, kterou vyvinula francouzská společnost Monte Christo. Ta sice nepatří mezi vývojářskou elitu a soustřeďuje se spíš k výrobě levných her, s touto real-time strategií se ale porvala docela dobře. Nenechala nic náhodě a k práci si pozvala odborníky pro práci s ohněm a poměrně hodně si vyhrála s detaily.

Hra vás postaví do role kapitána hasičské stanice. Máte k dispozici několik hasičů, specialistů na různé záchranářské práce, zdravotníky, techniky, několik druhů vozidel – sanitku, kterou záchranáři zachraňují oběti požárů, vůz se záchranným žebříkem, cisternu, požární vůz s čerpadlem, který dokáže hasit přízemní požáry, auto s vysokozdvižnou plošinou pro požáry ve vyšších patrech, vrtulník. Svůj tým si musíte nejdříve vycvičit, naučit je různým hasičským strategiím a teprve pak se můžete pustit do záchrany životů. Vaším úkolem nebude jen hasit požár, ale také zachraňovat lidi ze zakouřených míst a poskytovat jim první pomoc, zachraňovat například data z počítačů či cenné věci z trezorů, zachraňovat umělecká díla, likvidovat ekologická rizika atd. Za dobře odvedenou práci získává mužstvo medaile. Hodnotí se doba zásahu, velikost zlikvidovaného požáru, ale i oběti a materiální škody.

Ve třiceti čtyřech misích se dostanete na různá místa, do rozličných prostředí. Budete mít za úkol hasit lesní požáry, tovární sklady či jadernou elektrárnu. Průběhy jednotlivých misí si jsou dost podobné. Přijedete na místo havárie, tam budete seznámení s úkolem a začnete zachraňovat a hasit.

Po grafické stránce je hra udělaná velmi dobře. Pohled na dění na mapě lze maximálně přiblížit, mapou lze dle libosti otáčet tak, aby bylo dobře vidět. Jednotlivé detaily každého požáru jsou perfektně propracovány a vše vypadá velice reálně. Hra je přeložena do češtiny, i když jenom textově. Ovládání je jednoduché. Vzhledem ke své ceně je to zajímavý titul. Prodává se totiž pod 500 Kč. Hra je to bez střílení a pouličních bitek, jde v ní vlastně jen o hašení požárů a zachraňování lidí. Výrobci se snažili dokázat, že dobrou hru lze udělat i bez těchto akčních prvků.

-mar-

VERDIKT gametech **70**

Platforma: PC
Typ hry: strategie
Výrobce: Monte Christo
Distribuce v ČR: Cenega Czech
Oficiální homepage:
http://
www.montecristogames.com

Minimální konfigurace:
Procesor: PIII 1000
Paměť: 256 MB RAM
Multiplayer: ne

SOUTĚŽ

Nový svět se rozzáří ohněm

AMERICAN CONQUEST - FIGHT BACK

American Conquest: Fight Back je samostatně hratelným datadiskem od ukrajinského GSC Game World ke strategii American Conquest. Hra nás zavede do let 1571 - 1804.

Datadisk nabízí celkem 26 nových misí v osmi kampaních. Budete se hnát za bohatsvím Aztéků, hledat legendární El Dorado, dobývat Aljašku aj. Setkáte se s novými národy (Němci, Rusové, Haida, Portugalci, Holanďané) a spoustou novými jednotkami.

Novinkou je deset misí v módu bojiště pro jednoho i více hráčů. Jde v nich především o taktiku, nemáte možnost stavět budovy, těžit suroviny a ani stavět další bojovníky. Cílem těchto bitev je obsadit nepříteli základnu a nenechat dobýt svou. Počty jednotek pro vás i soupeře jsou pevně dané a nejsou zrovna malé. Dočkáte se zde opravdu krvavých bitev.

V American Conquest - Fight Back jednotky mají morálku, která do značné míry ovlivňuje jejich úspěšnost během probíhajících soubojů. Na stavu morálky se odráží několik faktorů v boji. Převaha sil nepřítele, útok zezadu či ze stran, ztráta třetiny jednotky nebo špatné umístění jednotek dokáží morálku spolehlivě snížit. Naopak předchozí výhra v bitvě, autorita velícího, malá palebná síla nepřítele či vzdálenost tábora, ale také dostatek jídla a vybavení úroveň morálky zvýší.

Po grafické stránce není v datadisku příliš nového od původní hry. Obrázky v menu jsou sice úžasné, stejně tak i při instalaci, v samotné hře ale moc nových grafických prvků (a ani zvukových kulis) nenajdete. Kdo hru nezná a chce si ji pořídit, je celkem jedno, jestli si koupí původní hru nebo datadisk, neboť velký rozdíl mezi nimi není.

Jinak je ale hra velmi chytlavá a úroveň inteligence protivníků velmi slušná. Nezbývá než popřát vám mnoho zdaru a příjemně prožitých chvil nad porážkou nepřátel.

-pin-

VERDIKT gametech **73**

Platforma: PC
Typ hry: real-time strategie
Výrobce: GSC Game World
Distribuce v ČR: Cenega Czech
Oficiální homepage:
http://www.americanconquest.com

Minimální konfigurace:
Procesor: PIII 450 MHz
Paměť: 64 MB RAM
Multiplayer: ano

UFO: Aftermath

cizáci z vesmíru drancují naší planetu

UFO: Aftermath je pokračováním série strategických ufoher. Prvním dílem série byl UFO: Enemy Unknown od Mythos Games. Následoval druhý X-Com: Terror from the Deep od Microprose, odehrávající se pod hladinou oceánu, třetí díl X-Com: Apocalypse přišel opět od Mythosů. Nejnovější díl dokončuje česká firma Altar Interactive. Na trhu se objeví v nejbližších dnech.

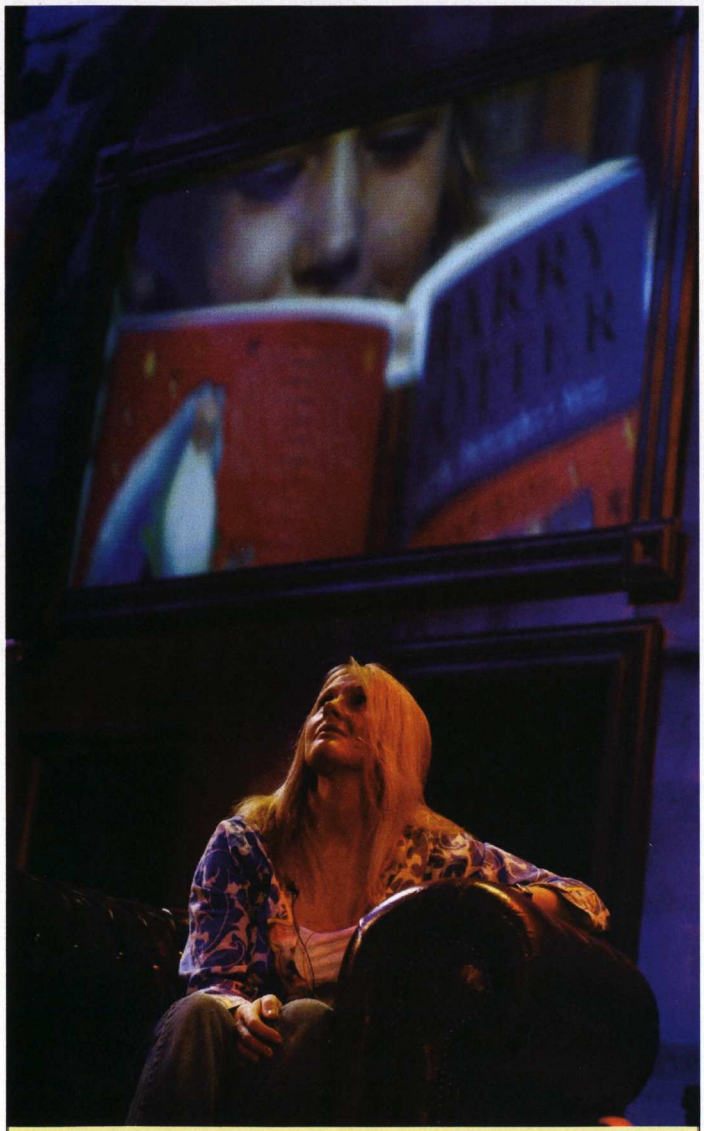
SOUTĚŽNÍ KVÍZ: č.2

1. Altar Interactive jsou kromě Ufa tvůrci které z uvedených her?
a) Alien Horde b) Original War c) Star Wars

2. Ve kterém městě má Altar Interactive sídlo?
a) v Praze b) v Brně c) v Ostravě

1. - 10.cena: tričko UFO

Odpovědi posílejte na adresu redakce: Star production, s.r.o., GameTech, Hybernská 20, 110 00, Praha 1 nebo soutěžte pomocí SMS. Instrukce k hlasování čtěte na straně 50 (SMS bude ve tvaru GAT 2 1x2x, kde x značí správnou odpověď).



Tyto snímky jsou pořízeny 26.června 2003 v Albert Hall, kde četla J.K. Rowlingová ze své knihy Harry Potter a Fénixův řád.

Páté pokračování bestselleru o kouzelnickém světě Harry Potter a Fénixův řád se v anglicky mluvících zemích již pár týdnů prodává a v anglickém originále se dá koupit i v našich knihkupectvích. Český čtenář, který si Harryho bude chtít přečíst v naší mateřštině si ale ještě několik měsíců počká, protože zahájení prodeje v českém překladu se plánuje na konec února příštího roku.

HARRY POTTER A FÉNIXŮV ŘÁD – KNIHA PÁTÁ –

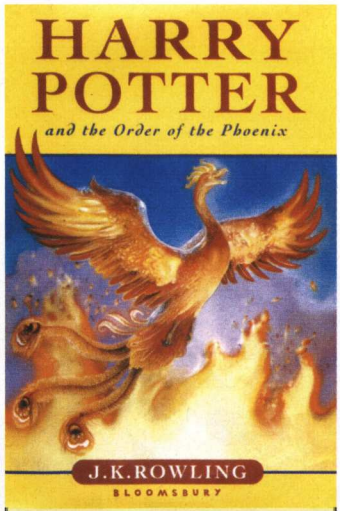
Před vydáním pátého dílu se spekulovalo, přicházelo se s jasnými a důvěryhodnými zprávami, jejichž autoři se často oháněli tím, že jsou přímo od zdroje. A protože jsme pátý díl přečetli, pojďme si zkonfrontovat, do jaké míry byly zprávy, předcházející vydání, pravdivé. Nebudeme prozrazovat děj, abychom vás nepřipravili o to správné napětí, dotkneme se pouze některých nejdiskutovanějších detailů.

Hermiona prefektkou? To asi nemohlo dopadnout jinak. Největší šprt Nebelvíru přece nemůže nebýt prefektkou. Obrovský talent a pracovitost, které Hermioně náleží, nikoho z vás určitě nenechal na pochybách, že by tomu mohlo být jinak. Prefekty se stanou dokonce i Ron a Malfoy. A především Malfoy, který dostane navíc možnost strhávat studentům body, bude této funkce náramně využívat. Ostatně hodiny, ukazující bodový stav jednotlivých kolejí, budou na konci roku především jeho zásluhou u Nebelvíru ukazovat nulu. Takže když chce Snape potrestat Harryho odejmutím bodů Nebelvíru, nemá z čeho body strhnout. Proč se prefektem nestal Harry Potter, který by si to za své zásluhy určitě zasloužil, to mu Brumbál na konci knihy rozumně vysvětlí.

Už dlouho se šuškalo, že v pátém díle zemře někdo z Harryho blízkých. Prozradíme vám, že se tak opravdu stane, bude to až v jedné z posledních kapitol a nebude to ani Hermiona ani Ron. Nabyl jsem ale dojmu, že se s touto postavou ještě v dalších dvou dílech setkáme a že to s tím úmrtím nebude tak úplně pravda. Šuškalo se dokonce, že tím zemřelým bude sám Harry. Jestli ho paní Rowlingová nechá krátce zemřít, pak jedině v některém z posledních dvou dílů. V pětce to určitě nebude.

Jednou z hlavních postav pátého dílu měla být Arabella Doreen Figgová. Členka řádu, měla se stát novou učitelkou magie a měla se citově zaplést se Snapem. To byla informace, která se objevovala téměř v každém článku, který předpovídal, co se bude dít v tomto díle. Arabella Figgová v knize sice vystupuje, opravdu je členkou Řádu fénixe, ale v žádném případě se nestane učitelkou Boje proti černé magii. Aspoň v pětce ne. A se Snapem se ani nesetká, natož aby s ním něco měla. A navíc – je to stará čarodějnice a dokonce moták. A nebydlí v Bradavicích, ale světe div se, v domku v nedalekém sousedství Dursleyových, nasazená Brumbálem, aby Harryho hlídala. Je ovšem pravdou, že novým učitelem Boje proti černé magii bude žena (nebude to ani Fleur Delacourová). A jako vždy, i tentokrát to bude jenom na jeden rok. Tento předmět je prostě zakletý.

Dursleyovi se podle zpráv měli v pětce představit v lepším světle. Popravdě řečeno jsem nenabyl podobného dojmu. Možná jen paní Dursleyová, která dostala huláka od Brumbála, aby si vzpomněla, co kdysi dávno, když Harryho přijímala, slíbila, se jakoby trošku změnila a bylo znát, že toho o kouzelnickém



Kniha Harry Potter a Fénixův řád se u nás zatím prodává pouze v anglickém originále.

světě ví víc, než jsme si z předchozích dílů mysleli.

Uskuteční se i slibovaný návrat Lupina, Moodyho, Lockharta, i když zatím ne do Bradavic.

Jak je to s romantickými zápletkami? Že se Snape nezamiluje, jsme si již řekli, Hermionu ani Rona tentokrát žádné milostné dobrodružství nečeká, zato Harry se opravdu zamiluje a asi není těžké uhodnout do koho.

Také informace o tom, že se dozvíme, jak je to s duchy, kdo se v ně vlastně může proměnit, padne. Skoro Bezhlavý Nick na tuto otázku odpoví Harrymu.

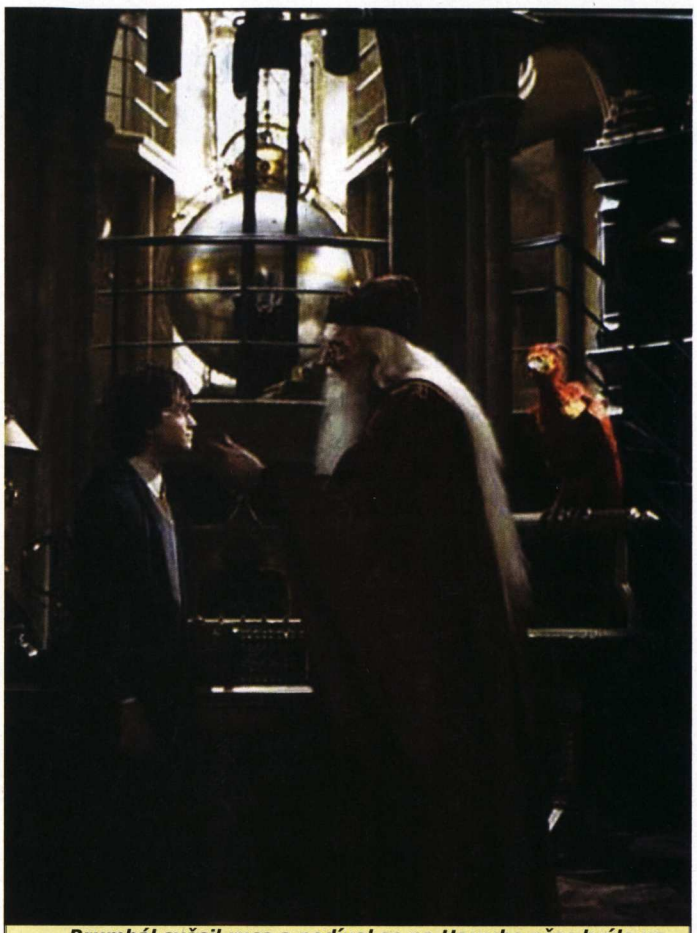
Hodně se spekulovalo o tom, že se více dozvíme o Godricově dole. Tvrdilo se, že Harry je dědic Godrica Nebelvíra, stejně jako Voldemort je dědicem Zmijozela. Bohužel nám to pátý díl neobjasní a o Godricově dole nepadne ani zmínka.

Mluvilo se o tom, že Harry navštíví Azkaban a Ministerstvo kouzel. Do věznice v Azkabanu se sice nepodívá, i když má několikrát namále, zato na Ministerstvo kouzel zavítá nejednou a odehraje se tam i nejdůležitější zápletka celého příběhu.

Ani spekulace o tom, že se Harry stane kapitánem Nebelvírského famfrpálového družstva není pravdivá.

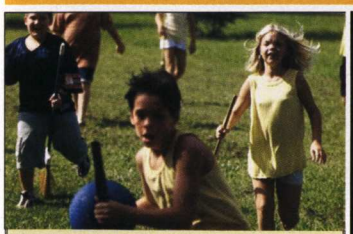
Napsalo se toho v prognózách o pátém díle Harry Pottera hodně. Některé zprávy se ukázaly jako pravdivé, jiné ne. Ale to asi není podstatné. Podstatné je to, že tu máme další knihu, na kterou se můžete těšit. Ze všech pěti dílů Harryho Pottera je pátý díl nejtlustší, nejstrašidelnější a nejlepší. Jen je škoda a opravdu nepochopitelné, proč trvá překlad knihy tak šíleně dlouho. Devět měsíců překládat takový bestseller jako Harry Potter je, to mi připadá jako ostuda. A vůbec se nedivím, že se již objevily nelegální překlady.

-mar-

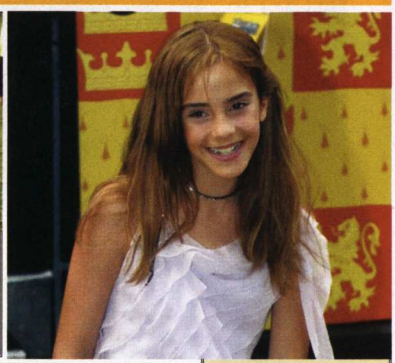


Brumbál svěsil ruce a podíval se na Harryho přes brýle ve tvaru půlměsíčků. „Je čas, Harry, abych ti pověděl, co jsem ti měl říct už před pěti lety. Posaď se, prosím, povím ti všechno." (citace z angl. knihy Harry Potter a Fénixův řád. Obrázek je z filmu Harry Potter a Tajemná komnata)

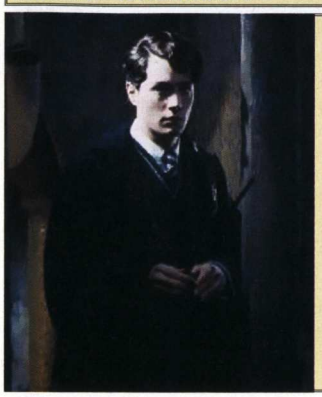
HP NOVINKY



Na obrázku hrají Famfrpál americké děti pod vedením učitelky Jodi Palmerové z Ohia. Akorát že hráči nelétají na koštěti a míče nejsou kouzelné. Prostě mudlové...



Ale že z Hermiony Grangerové, neboli Emmy Watsonové roste pěkná šťabajzna, co říkáte?



3.října oslavil herec Christian Coulson své 25. narozeniny. Ve filmu Harry Potter a Tajemná komnata si zahrál roli Toma Riddla. Hodně fanoušků se diví, že mu je již tolik. Ačkoliv je o dost starší, než jeho filmová postava, zahrál tuto roli opravdu výborně.

Pro herce Richarda Harrise (profesor Brumbál), který zemřel minulý rok, uspořádala rodina, přátelé a herecká obec vzpomínkový večer v londýnském divadle. Mezi přítomnými byli také herci z HP jako Dan Radcliffe (Harry), Alan Rickman (prof.Snape), Richard Griffiths (strýc Vernon) a další. Richard Harris se narodil v Irsku a byl proslulý svým bohémským stylem života. V roce 1960 byl už známou hvězdou a svůj comeback zažil ještě v obou HP filmech, byl také dvakrát nominován na Oskara. Zemřel v 72 letech.

(zdroj BBC News)

J.K.Rowlingová podporuje iniciativu tisknout knihy na recyklovaném papíře. A tak vydavatelství, které bude ve Velké Británii tisknout další knihu Harryho Pottera bude muset zvolit recyklovaný papír. Harry Potter a Fénixův řád se tisknul na papír, který pochází ze zdravých vzrostlých stromů. J.K.Rowlingová k tomu řekla: les v Bradavicích slouží pohádkovým tvorům jako jsou jednorožci a kentauři. Protože kanadská vydavatelství tiskla Harryho Pottera už na recyklovaný papír, Harry Potter tak chrání obrovské lesy v mudlovském světě pro takové tvory jako jsou orangutani, lvi a medvědi.

(zdroj Guardian News)

AMD ATHLON64

Společnost AMD začala konečně prodávat novou řadu 64 bitových procesorů pro běžné uživatele. Učinila tak po vydání procesorů Opteron, které jsou stavěny pro vysokou zátěž do serverů. Prodává ve třech provedeních DTR Athlon64, Athlon64 a Athlon64 FX. První jmenovaný bude součástí výkonných notebooků, druhý je učen pro domácí použití a třetí je téměř totožný s druhým, lze ho však nasadit do patice Socket 940 jako Opteron a podporuje dvoukanálovou DDR paměť. Ostatní 64 bitové Athlony používají patici Socket 754. Z toho též plyne, že si potenciální zájemci budou muset koupit i novou základní desku. Na trhu jich prozatím moc není, ale situace by se měla v následujících týdnech zlepšit. Procesory mají shodně 64 KB L1 cache pro data a stejnou velikost i pro instrukce, L2 cache má 1024 KB. Mezi podporované instrukční sady patří MMX, 3DNOW!, SSE i SSE2. Paměť typu DDR musí být taktéž 64 bitová. Všechny současné rychlosti včetně 400 MHz lze použít. Mezi zajímavé technologie rozhodně patří HyperTransport, který vylepšuje datovou propustnost pamětí. Výrobní technologie je 0.13 mikronu. Athlon64 je žhavá novinka, podle toho také vypadá cena u nás prodávaného modelu. Pokud se vám procesor zalíbil, ale zdá se vám drahý, chvíli počkejte, ceny půjdou dolů.

Přibližná cena:
19.500 Kč za model 3200+
Web výrobce: www.amd.com

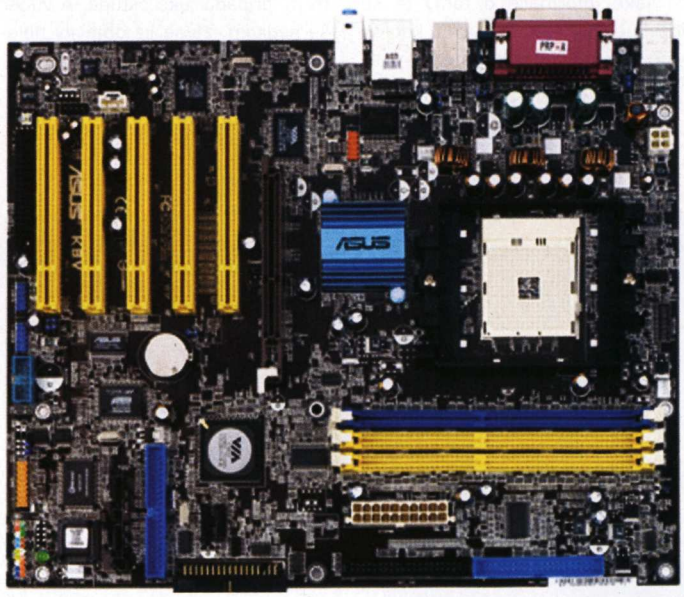
NVIDIA nFORCE3

Nástupcem úspěšného chipsetu nFORCE2 bude o číslo větší kolega. V současné době je na něm postaveno jen málo desek, ale situace by se měla zlepšit. Podporuje bezdrátové sítě, gigabitový etherent, řadiče disku ATA/133,SATA i RAID 0+1, specifikaci AGP 3.0, USB 2.0 i PCI 2.3. Samozřejmostí je dnes podpora zvukového kodeku AC97 a Power managmentu. Určen je pro 64 bitové procesory AMD s technologií HyperTranspor a součástí základních desek by měla být i nejnovější integrovaná grafická karta GeForce FX.

Web výrobce: www.nivida.com

ASUS K8V Deluxe

Prestižní základní deska pro 64 bitové Athlony je postavená na chpisetu VIA K8T800. Má tři sokety pro paměti DDR 333, jeden AGP 8x slot, šest slotů PCI a jeden pro připojení bezdrátové WiFi karty. Pevné disky a další zařízení lze připojit díky dvěma ATA/133 a dvěma SATA řadičům s podporou RAID 0 a 1. To však návrhářům od ASUSu nestačilo a tak přidali ještě jeden řadič společnosti Promise pro ATA/133 a SATA s RAIDem 0+1. Integrovaná zvuková karta je šestikanálová ADI a na post karty síťové byl vybrán gigabitový 3COM. Externí zařízení lze připojit přes osm USB 2.0 portů či dva IEEE1394. Deska dokáže zvedat takt procesoru o 1 MHz, tudíž je vhodná pro ty, kterým nestačí výkon. Do krabice jsou přibaleny potřebné kabely, instalační CD s ovladači, monitorovacím programem a antivirem. Rozměry desky jsou standardní ATX.



Přibližná cena: 6500 Kč
Web výrobce: www.asus.com

MICROSOFT WIRELESS OPTICAL MOUSE

Další z moderní řady bezdrátových optických myší vydala společnost Microsoft, známá především jako tvůrce operačních systémů. Má dnes již samozřejmé kolečko, tři tlačítka a díky pěkně provedené konstrukci je vhodná pro obě ruce. Vzdálenost mezi myší a přijímačem, který se k počítači připojuje přes USB, by neměla přesáhnout dva metry, pro většinu lidí to je dostačující. Napájení zajišťují dvě AA baterie, rychlost snímání je 2300 dpi. Vysoká je i přesnost a tak si ji jistě oblíbí počítačoví hráči.

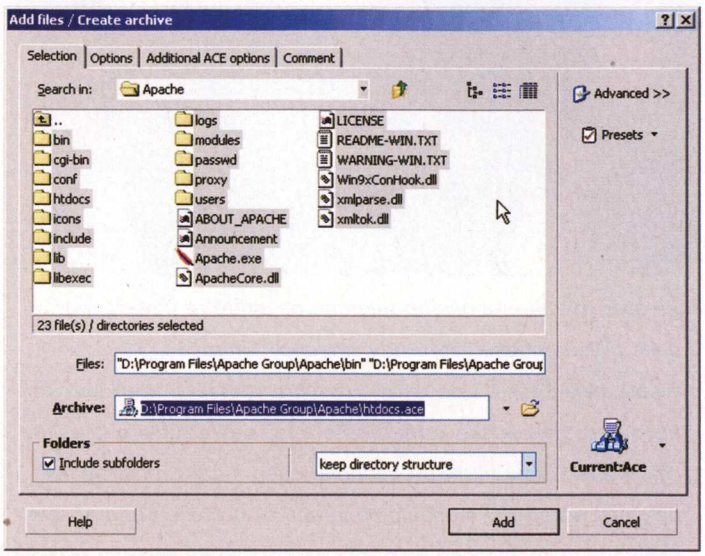
Přibližná cena: 1100 Kč
Web výrobce: www.microsoft.cz

WinAmp 2.91

Jen málokdo dnes nezná populární přehrávač hudby, který od verze 2.90 umí zpracovávat i video. Koho už nebaví pomalý Media Player, má možnost zkusit WinAmp a nepřijít o žádnou z oblíbených funkcí. Jedná se především o podporu různých formátů včetně nejznámějších MP3. Samotná aplikace je rozdělena do několika odnímatelných částí. Přehrávač s podporou ID3 tagů, které uchovávají informace o písni a interpretovi, dále pak Equalitzer se spoustou přednastavených stylů a možností automatického režimu, Playlist, do kterého se přidají skladby, jenž se mají přehrát, miniaturní Browser pro prohlížení HTML stránek, knihovna se seznamy Internetových rádií, televizí a již zmiňovaný přehrávač videa. WinAmp je plně skinovatelný, to znamená, že můžete změnit jeho vzhled a bylo pro něj vytvořeno mnoho plug-inů s dalšími funkcemi a grafických vizualizací. Existuje i verze 3.0, ta však mezi uživateli nezískala oblibu kvůli vysoké HW náročnosti. Proto začal výrobce připravovat verzi 5.0. Ta by podle vzorce 2+3 měla obsahovat výhody z obou starších kolegů. K dispozici je prozatím pouze alfa verze, na oficiální vydání si budeme muset ještě chvíli počkat.

Cena: Zdarma
Licence: Freeware
Web: www.winamp.com

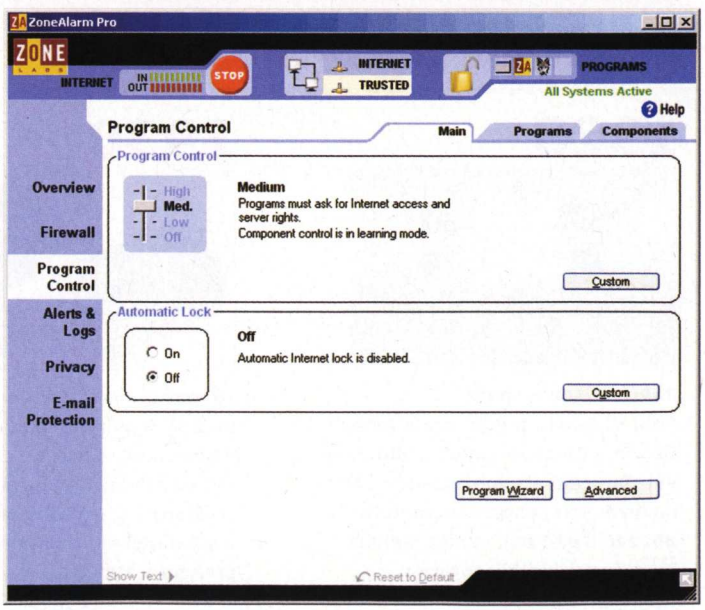
WinAce 2.5



Jistě se už každý setkal s nějakým archivem - několika soubory zabalenými do jednoho a příponou ZIP nebo RAR. Důvodem k tomuto kroku je zmenšení velikosti dat na základě nějakého algoritmu. Ta se pak snáze vejdou na disketu. Také je mnohem lepší stahovat z Internetu jeden archiv než padesát souborů. Dalším nadějným produktem je ACE, ačkoliv hravě překoná ZIP a v některých případech i RAR, nepoužívá se často. Důvod je jednoduchý - málokdo o něm ví. Přitom má stejně jako konkurence několik kompresních režimů, možnost opatřit archiv heslem, rozdělit ho na více disket či vytvořit samorozbalitelný EXE soubor. Dokonce jde tak daleko, že má několik možných optimalizací pro zvuk či video a pro případ poškození obnovovací záznam. WinAce si poradí i s dalšími formáty, je jich celá řada a do budoucna se plánují další.

Cena: 29 US
Licence: Shareware

ZoneAlarm 4.0

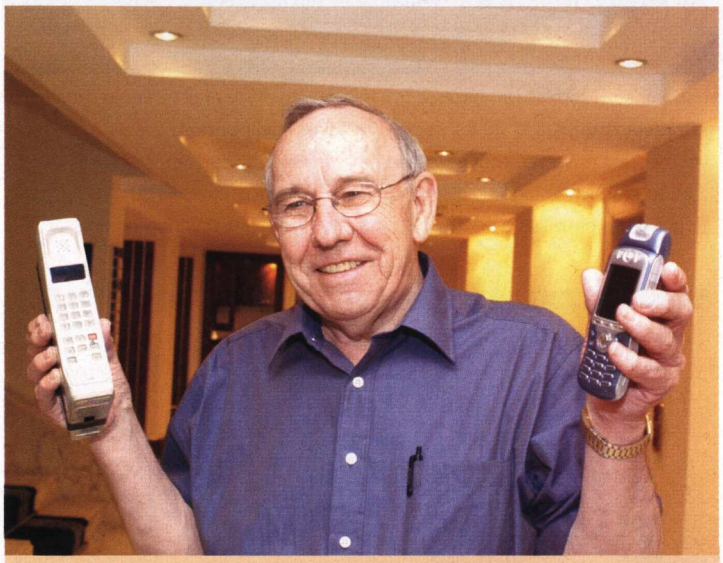


Není nad ochranu osobních údajů a dat. Hlavně v tom případě, máte-li permanentní připojení k Internetu a počítač je zapnutý celý den. Operační systémy obsahují mnoho potencionálně zneužitých chyb a je třeba se preventivně chránit před útoky zvenčí. Názorným příkladem je virus Blaster, který ochromil statisíce počítačů a ke svému šíření nepotřeboval uživatelovo přičinění. Situace by byla jiná, v případě, že by všichni používali firewall. Jedná se o typ programu, vlastně bránu mezi počítačem a Internetem. Mezi takové patří i oblíbený ZoneAlarm. K dispozici je v několika verzích. Ta základní blokuje přístupy zvenčí a umožňuje nastavit pravidla pro programy, které chtějí odesílat nějaká data. Šířena je zdarma. Verze Plus je již placená, zato poskytuje vyšší míru zabezpečení. Je do ní přidána kontrola pošty, ochrana uživatelových hesel a podrobnější možnosti nastavení. Verze Pro ještě přidává blokování pop-up oken, kontrolu cookie souborů a možnost smazat dočasně uložené stánky. Tuto verzi lze zdarma vyzkoušet a používat po dobu 30 dní. ZoneAlarm získal hodně ocenění po celém světe.

Cena: Zdarma, Plus 39.95 US, Pro 49.95 US
Licence: Různé
Web: www.zonelabs.com

PŘÍBĚH JEDNOHO MOBILU

Pohled na společnost Motorola a kam míří vývoj mobilní komunikace



Za otce prvního mobilního telefonu na světě je považován dnes třiasedmdesátiletý Rudy Krolopp, Američan, jehož matka byla Češka. Celý svět ohromil přístrojem, který otevřel novou éru mezilidské komunikace a jež nastartoval obrovskou celosvětovou mánii, která postihla jeden a čtvrt miliardy lidí, dnešních vlastníků mobilních telefonů. A protože první přístroj vzniknul ve společnosti Motorola, u které Rudy Krolopp pracoval čtyřicet dva let, podíváme se dnes na tohoto světového výrobce trochu podrobněji.

Společnost Motorola vznikla už v roce 1928. Založili ji Paul V. Galvin a jeho bratr Joseph E. Galvin v Chicagu, když koupili podnik na výrobu elektrických adaptérů, tehdy nazývaných „battery eliminator". 25. září 1928 pak vzniká Galvin Manufacturing Corporation. Značku Motorola společnost přijímá v roce 1930, kdy představila první autorádio na světě. Paul V. Galvin přichází s návrhem nazvat tento radiopřijímač „Motorola". Název v sobě měl spojovat myšlenku pohybu a zvuku. Další prvenství, které společnosti náleží je uvedení první příruční radiostanice na světě, tzv. Handle Talkie radio, který se velmi uplatnil ve druhé světové válce. V roce 1955 vzniká v dílnách Motoroly první pager, který umožňoval zasílání krátkých zpráv cílenému uživateli a který se stal nezbytnou pomůckou v nemocnicích, továrnách i armádě. Když v roce 1969 pronášel Neil Armstrong svá první slova z Měsíce: „jeden malý krok pro člověka a velký skok pro lidstvo," bylo to prostřednictvím rádiových zařízení Motoroly.

Psal se rok 1972. Rudy Krolopp tenkrát dostal za úkol od svých nadřízených v Motorole zkonstruovat přenosný bezdrátový telefon, jaký svět do té doby ještě nepoznal. Sám k tomu říká, že to považoval za úkol, jako každý jiný. V tu chvíli asi nikoho nenapadlo co toto zařízení vyvolá. Na vývoj prototypu dostal pouhých šest týdnů, protože to byla doba, kdy se ve Washingtonu rozhodovalo o přidělení frekvencí pro mobilní síť. Krolopp to se svým týmem zvládnul včas a v lednu 1973 Motorola dostala licenci.

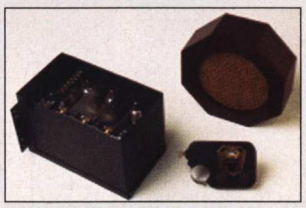
Potom to trvalo celých deset let, než se skutečný první mobil dostal na trh. Neexistovaly buňkové sítě, které by mobilním telefonům umožňovaly komunikaci, a tak se musela se od základů vybudovat celá infrastruktura. A všechno ještě víc zdržovaly různé administrativní průtahy.

Rok 1983 přinesl první komerční telefon na světě. Byl to typ Motorola DynaTAC 8000X s oficiální homologací FCC (Federal Communications Commission) a již

1928

Založení společnosti
Paul V. Galvin a jeho bratr Joseph E. Galvin v Chicagu kupují podnik na výrobu elektrických adaptérů, tehdy nazývaných „battery eliminator". 25. září 1928 pak vzniká Galvin Manufacturing Corporation.

1930



Zavedení značky Motorola
Paul V. Galvin přichází s návrhem nazvat radiopřijímač do automobilů „Motorola". Tento název v sobě měl spojovat myšlenku pohybu a zvuku.

1940

Radiostanice Handie-Talkie SCR536
Společnost vyvinula lehkou příruční radiostanici, tentokrát již plně duplexní, která nalezla široké uplatnění během 2. světové války.

1955

První pager značky Motorola
Kapesní pager Handie-Talkie doručuje vzkazy konkrétním adresátům.

o pár měsíců později se dostala do běžného prodeje. Tím okamžitě odstartovala hotovou mánii a lavinu spotřebitelské poptávky po osobních přístrojích pro mobilní komunikaci. Maloobchodní cena dosahovala astronomických 3 995 dolarů (skoro 120 000 Kč), přesto pořadníky zájemců čítaly tisíce jmen, a po prvních telefonech se jen zaprášilo.

Myšlenka mobilního telefonu byla před revolučním počinem společnosti Motorola něčím neslýchaným. DynaTAC, přestože byl prvním mobilem na trhu, se mohl pochlubit několika prvky, jež do dneška považujeme za standardní. Měl LED displej, paměť na 30 telefonních čísel a příslušenství, jako např. adaptér do auta, anténa a přenosná nabíječka, která dobila baterii za jednu hodinu.

Model DynaTAC na jedno nabití vydržel jednu hodinu hovoru a osm hodin v pohotovostním stavu. Vážil 800 gramů, měl anténu dlouhou 15 cm a rozměry telefonu byly 33 x 4,3 x 8,9 cm.

Přišel rok 1989. V té době už samozřejmě Motorola nebyla jediným výrobcem mobilních telefonů na světě, přichází ovšem s dalším šlágrem. Motorola MicroTAC 950 se stal v době uvedení nejmenším a nejlehčím mobilním telefonem na trhu. Na modelu MicroTAC předvedla Motorola nový styl s odklápěcím krytem, předchůdce dnešního „véčka". Na významu začaly nabývat hodnoty jako vzhled telefonu, jeho styl a design. MicroTAC nasadil laťku především odklápěcím krytem se zabudovaným mikrofonem. Tento mechanismus navrhl Rudy Krolopp jako řešení nekvalitních mikrofonů – nechtěl, aby lidé do telefonů museli křičet, a zároveň nehodlal obětovat kvalitě hovoru velikost přístroje. Odklápěcí kryt se tedy stal logickým a estetickým designérským řešením. Vážil 383 gramů a měřil 17,15 x 5,71 x 3,18 cm. Šlo o první telefon, který se vešel do kapsy. Doporučená maloobchodní cena modelu MicroTAC se pohybovala od 2 495 do 3 495 dolarů.

MicroTAC se stal designérským vzorem mezi mobilní telefony, který dodnes dělá Motorolu Motorolou – výrazně ovlivnil např. modely V70 a V600. V pozdějších letech se MicroTAC dočkal řady vylepšení včetně delší životnosti baterií, snížení hmotnosti nebo vibračního vyzvánění.

S rokem 1996 přišel další nejlehčí telefon na trhu. Telefon StarTAC vážil pouhých 88 gramů. O rok později začíná Motorola vyrábět první duplexní pager na světě, který plně podporuje text.

V roce 2001 jako první na světě provádí zkušební vysokorychlostní širokopásmový přenos dat na frekvenci 700 MHz pro bezpečnostní a záchranné složky.

Rok 2002 je rokem, kdy Divize Broadband Communications Sector společnosti Motorola získává cenu EMMY za výsledky ve vývoji set-top boxů pro příjem kabelové televize. Čip Instant GPS je první jednočipové řešení GPS přijímače. Tato průlomová technologie konstruktérům umožňuje doplnit přenosnou spotřební elektroniku o funkce založené na určení polohy. V oblasti EMEA (Europe, Middle East and Africa) působí Motorola v téměř 40 zemích

1969

Spojení z měsíce
První slova z Měsíce, která pronesl astronaut Neil Armstrong, přenáší na Zemi satelitní přenosové zařízení společnosti Motorola, umístěné na palubě lunárního modulu Apollo 11.

1983

První mobilní síť společnosti Motorola
První mobilní síť dodaná společností Motorola zahajuje komerční provoz. První mobilní telefon Motorola DynaTAC získává homologaci od amerických úřadů.

1989

Mobilní telefon MicroTAC®
MicroTAC je nejmenším a nejlehčím přístrojem na trhu.

1996

Mobilní telefon StarTAC®
Telefon StarTAC se svými 88 gramy stává nejmenším a nejlehčím telefonem na světě.

Motorola DynaTAC 8000X

První komerčně dostupný mobilní telefon.

Maloobchodní cena dosahovala astronomických 3 995 dolarů, přesto pořadníky zájemců čítaly tisíce jmen.

Měl prvky, jež do dneška považujeme za standardní: LED displej, paměť na 30 telefonních čísel a příslušenství, jako např. adaptér do auta, anténa a přenosná nabíječka, která dobila baterii za jednu hodinu.

Doba hovoru:

Na jedno nabití vydržel jednu hodinu hovoru a osm hodin v pohotovostním stavu.

Hmotnost:

DynaTAC, zvaný též „cihla", váží neuvěřitelných téměř 800 gramů.

Rozměry:

S anténou dlouhou přibližně 15 cm dosahovaly celkové rozměry DynaTACu 33 x 4,3 x 8,9 cm.

s obratem 8,3 mld USD, přičemž výzkumné a vývojové laboratoře má v 19 z nich, provozuje zde 10 výrobních závodů a zaměstnává 23 000 zaměstnanců. Záběr jejích činností je značně široký, počínaje dodáváním mobilních telefonů, jejich příslušenství a pagerů, dodávání infrastruktury sítí GSM a až po výrobu polovodičů včetně mikroprocesorů.

Telefony Motorola v České republice nepatří mezi nejprodávanější a nejoblíbenější značky (na rozdíl od jiných zemí – např. v Číně je jedničkou na trhu). Možná je to také mírou investic do marketingu, možná je to proto, že jsou Motoroly v podvědomí lidí považované za nejlevnější značku. Přesto ji ale řadíme mezi přední dodavatele mobilních telefonů a infrastruktury pro sítě GSM. Mezi hlavní úspěchy společnosti v ČR lze zařadit první telefonické spojení s využitím technologie GPRS na síti v komerčním provozu ve střední a východní Evropě nebo výsadní postavení v oblasti vývoje digitální komunikační platformy Tetra, kterou využívá např. systém pražského podniku městské hromadné dopravy. Jako významné zákazníky lze jistě uvést mobilní operátory Eurotel, Český mobil a T-Mobile, který navíc spolupracuje i v oblasti infrastruktury GSM. Mezi další zákazníky patří např. Siemens Automotive, který využívá polovodiče společnosti Motorola.

Ruddy Krolopp, coby hlavní „viník" vzniku mobilních telefonů, navštívil letos Českou republiku. Na otázku, jaké vidí perspektivy ve vývoji mobilních telefonů odpověděl novinářům, že vývoj s největší pravděpodobností půjde směrem k rozšiřování funkcí. Výzkum pracuje na mobilech, které budou hlídat náš zdravotní stav. Kromě toho, že nám změří teplotu a tlak, bude napojený na centrální lékařskou databanku. Další cestou je miniaturizace. Velikost dnešních čipů je již tak malá, že se dá implantovat pod kůži a aplikují se již např. na psech, aby byli snadno k nalezení. U člověka je problém s narušením intimity, a tak se v brzké době asi setkáme s miniaturními čipy ve formě samolepky, která se nalepí jen na potřebnou dobu a pak se zase jednoduše odstraní.

1999

První třípásmový telefon

Na trhu se objevuje první třípásmový telefon, operující v pásmech GSM.

2001

Motorola V60

První telefon s eloxovanými hliníkovými kryty. Model umožňuje přístup k internetu, funkce textových zpráv a hlasové vytáčení čísel.

2003

Motorola E390

Barevný displej, integrovaný fotoaparát, MMS, podpora Javy, polyfonní melodie - to je už dnes standard u všech významných výrobců mobilních telefonů.

Slovník pojmů 2

BTS

BTS zajišťuje spojení mobilního telefonu se sítí. Je to vysílač a přijímač umístěný v krajině – stožáry, konstrukce na střechách či sloupech. Prostoru pokrytému signálem z jedné BTS se říká buňka a pokrytí sítě je dáno množstvím a velikostí buněk na určité ploše.

Časové funkce

Zobrazení aktuálního času a data na displeji mobilu; přiřazení času zmeškanému hovoru nebo příchozí textové zprávě. Mnohé přístroje nabízejí také budík nebo stopky, popř. odpočítávání času.

CDMA (Code Division Multiple Access)

Mnohonásobný přístup do sítě kódovým dělením, kdy je možné celé frekvenční pásmo ve stejném čase sdílet více účastníky. Oddělení jednotlivých účastníků je zajištěno druhou modulací (kódováním) pseudonáhodným dvojkovým signálem o vysokém kmitočtu.

Celulární síť

Celulární síť je buňkový systém pro mobilní telefony. Skládá se ze základnových stanic BTS, které obsluhují mobilní telefony ve svém dosahu. Jádrem celulární sítě je ústředna, jež hovory přijaté BTS zpracovává, třídí a směruje.

CLIP a CLIR

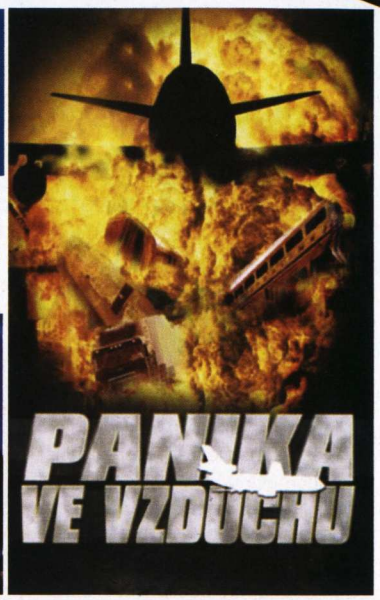
CLIP je služba mobilních sítí, která umožňuje zobrazení telefonního čísla volajícího na displeji telefonu příjemce. Pokud máte číslo volajícího účastníka v paměti telefonu nebo karty SIM, ukáže se na displeji vašeho telefonu jeho jméno. Existuje i opačná funkce, kterou se zakáže zobrazení čísla na displeji volaného. Nazývá se CLIR a musíte ji napřed aktivovat na infolince operátora.

Duální telefon

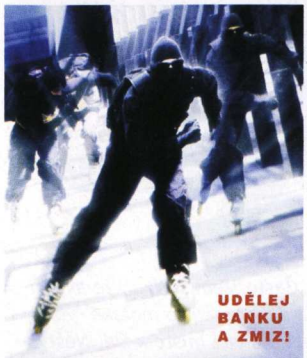
Duální mobilní telefon umí pracovat ve dvou sítích odlišného typu. Nejčastější jsou telefony pro sítě GSM 900 a 1800 (čísla udávají frekvenci, na které síť pracuje), ale objevují se i přístroje pro cesty do zámoří, které podporují další sítě. Telefon zpravidla dokáže mezi podporovanými sítěmi plynule přecházet.

PANIKA VE VZDUCHU (Air Panic)

Thriller, USA, 2001, 87 minut, dolby surround, režie: Bob Misiorowski, hrají: Kristanna Loken, John Bishop, Sanyogita Bhave, Boti Ann Bliss, David Bowe, Scott Michael Campbell, premiéra: 15.9.2003



Tři letecké nehody ve třech týdnech. Podle americké armády se jedná o útoky islámských teroristů, ale podle leteckého experta McCabea jsou dílem geniálního počítačového hackera. McCabeovi se podaří vytipovat další ohrožené letadlo a dostat se na jeho palubu. To už ale řízení nočního letu ovládá hacker Cain. Cílem příští letecké katastrofy mají být atomové reaktory u Washingtonu D.C. Souboj o přežití mezi nebem a zemí začíná.



ZLOČIN JE EXTRÉMNÍ SPORT (Riders)

Akční, Francie/Velká Británie/Kanada, 2002, 83 minut, dolby surround, režie: Gérard Pirés, hrají: Stephen Dorff, Natasha Henstridge, Bruce Payne, Steven Berkoff, premiéra: 15.9.2003

Jsou čtyři a mají jedinou vášeň – rychlost. V rychlých autech a na bruslích se mění v partu, která vyznává maximální riziko. Jsou odvážní a drzí. A chtějí být bohatí. Žádná banka si před nimi není jista. Plány čtveřice jsou stále dokonalejší a jejich útěky stále smělejší. A pak šéf party adrenalinových lupičů vymyslí šílený plán, který má všem vytřít zrak. Pět bankovních loupeží v pěti po sobě následujících dnech. Zisk? 20 milionů dolarů. A potom jít od toho...

KNIHA DŽUNGLÍ 2 (Jungle Book 2)

Dobrodružný, USA/Austrálie, 2003, 70 minut, režie: Steve Trenbirth, hrají: Mae Whitman, Haley Joel Osment, John Goodman, Jim Cummings, John Rhys-Davies, Phil Collins, premiéra: 8.9.2003

Zcela nová dobrodružství v džungli v dalším veselém pokračování jednoho z nejoblíbenějších Disneyovských filmů. Příběh začíná tam, kde končí KNIHA DŽUNGLÍ - kdy Mauglí, malý chlapec vychovaný v džungli, opouští své zvířecí přátele aby zůstal ve "vesnici lidí". Tam Mauglí začíná nový život v milující rodině, do které patří jeho malý bratříček Randžan a jeho nejlepší přítelkyně, černooká kráska Šanti. Opět se Mauglí setkává tváří v tvář se svým starým nepřítelem tygrem Šerchánem.

SOUTĚŽNÍ KVÍZ: č.3

1. Ve kterém roce měl světovou premiéru Pán prstenů: Společenstvo prstenu?

a) 2000 b) 2001 c) 2002

2. Ve kterém roce měl světovou premiéru film Harry Potter a Kámen mudrců?

a) 2000 b) 2001 c) 2002

3. Jak se jmenuje postava medvědího film přítele Mauglího v Knize Džunglí?

a) Balu b) Akela c) Chan

Soutěžíme o videokazety z produkce Magic Box: Panika ve vzduchu a Zločin je extrémní sport.

Odpovědi posílejte na adresu redakce: Star production, s.r.o., GameTech, Hybernská 20, 110 00, Praha 1, nebo soutěžte pomocí SMS. Instrukce k hlasování čtěte na straně 50. (SMS bude ve tvaru GAT 3 1x2x3x, kde x značí správnou odpověď). Uzávěrka soutěže je 30.listopadu 2003.

HLEDÁ SE NEMO

I s malou rybičkou mohou být velké starosti.

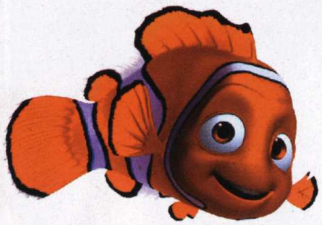
Animovaný, USA, 2003, 101 minut, režie: Andrew Stanton, v českém znění: Ivan Trojan, Barbora Munzarová, Jiří Macháček, Marek Páleníček, Martin Štěpánek, premiéra: 13.11.2003

Oscarem ocenění autoři filmů Toy Story: Příběh hraček, Život brouka a Příšerky, s. r. o. se vracejí na plátna kin se zcela novým animovaným dobrodružstvím, které se tentokrát odehrává pod hladinou oceánu.

Film Hledá se Nemo je příběhem dvou mořských rybek – Marlina a jeho syna Nema – které poblíž jejich domova u Velké útesové bariéry nečekaně rozdělí osud. Starostlivý Marlin se za pomoci přátelské, ale zapomnětlivé rybky Dory vydává na nebezpečnou cestu k nalezení svého syna, který mezitím sám připravuje několik plánů, jak se bezpečně vrátit domů.

Jde o další film z dílny studia Pixar, který se honosí oskarovými tituly Toy Story: Příběh hraček, Život brouka a Příšerky, s. r. o.

„Tento film výrazně posunul kvalitativní laťku filmů z produkce Pixaru i počítačové animace obecně," říká vedoucí výroby John Lasseter. *„Jsem na Andrewa velice hrdý. Podařilo se mu natočit film, který přivádí k životu jeho vizi*



a přináší na plátno jedny z nejpůvabnějších postav, které kdy Pixar vytvořil. Film je nádherný a plný dramatických situací, emocí i humoru. Jako otce pěti dětí mě velmi oslovil. Přestože jde o čistě fiktivní příběh, jeho základem jsou témata, která budou většině lidí důvěrně známá. Vztah otce a syna, první školní den... to jsou věci, kterým rozumí každý. My jsme je pouze adaptovali na podmořské rybky."

„Z technického hlediska tento film překonává vše, co studio Pixar doposud vytvořilo," pokračuje Lasseter. *„Velmi složité animované ryby naši animátoři zasadili do půvabného a dechberoucího podmořského prostředí. Svět, který jsme vytvořili, není skutečný, o což jsme se ani nesnažili. Díky úžasným schopnostem animačních technologií, které jsme měli k dispozici, ale působí velmi věrohodně – a to bylo vždycky naším cílem."*

V příběhu tohoto filmu se odráží několik osobních prožitků scénáristy a režiséra Andrewa Stantona. Poté, co v roce 1992 navštívil středisko Marine World, začal přemýšlet o úžasném potenciálu počítačové animace v souvislosti se zobrazením podmořského světa. Do uvedení prvního celovečerního snímku od Pixaru tehdy zbývaly ještě tři roky, ale Stantonova fascinace touto myšlenkou přetrvá

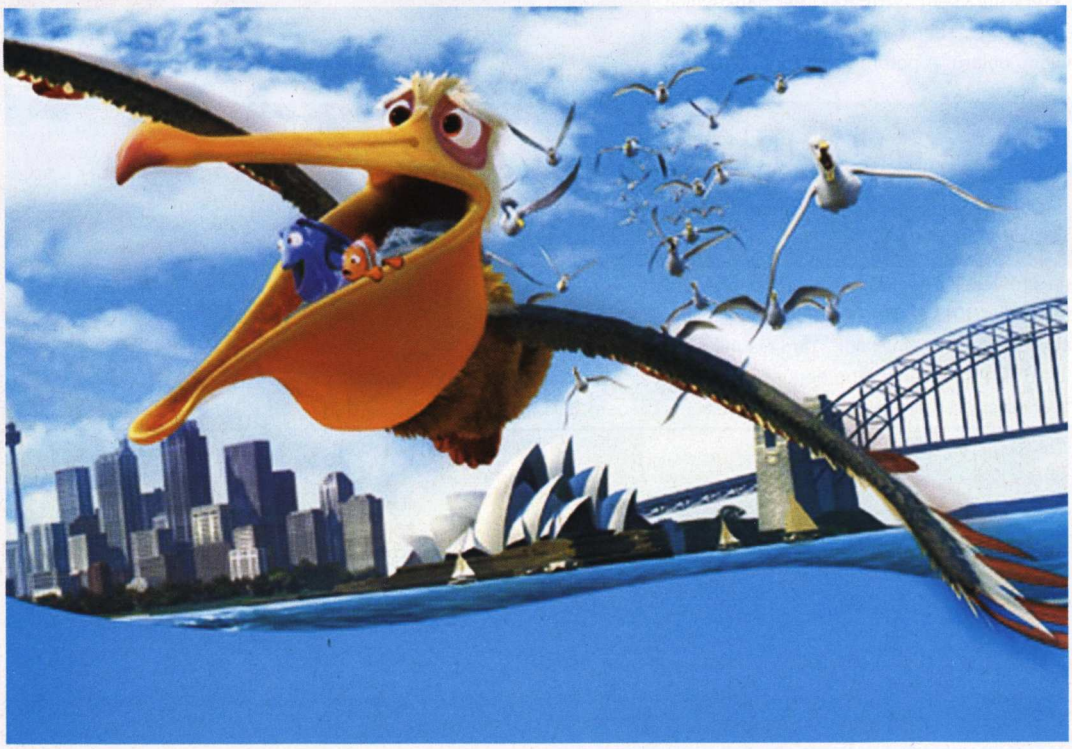
Dalším střípkem do této mozaiky byly jeho dětské vzpomínky na akvárium v ordinaci rodinného zubního lékaře. Díky rybičkám se na návštěvu zubaře dokonce těšil.

„Často jsem si říkal, že akvárium u zubaře je pro mořské rybky opravdu divné místo k žití. Nestýská se jim po domově? Chtěly by se pokusit uniknout a vrátit se zpět do oceánu?"

Třetí osobní zkušeností, kterou se nechal Stanton inspirovat, byl jeho vztah k vlastnímu synovi.

„Když bylo mému synovi pět, šel jsem s ním na procházku do parku. Bylo to v době, kdy jsem hodně pracoval a cítil jsem, že s ním trávím velmi málo času. Během procházky jsem pak cítil všechny nashromážděné emoce a hlavou se mi honila jediná myšlenka – že jej často postrádám. Zároveň jsem se ale přistihl, že mu pořád dokola říkám 'Nedotýkej se toho! Nedělej to! Spadneš tam!' A slyšel jsem hlas v mé hlavě, který mi říkal: 'Naprosto mrháš drahocenným časem, který můžeš trávit se svým synem.' Stal jsem se posedlý myšlenkou, že přehnaná starostlivost může z dobrého otce udělat špatného."

Stanton si připravil několik propracovaných grafických návrhů a rozhodl se pro svou myšlenku získat Lassetera – vášnivého potá-



pěče a obdivovatele podmořského světa. Ten byl jeho návrhem nadšen.

„Andrew je úžasný vypravěč a věnuje obrovské úsilí tomu, aby nebyl film předvídatelný. V tomto směru pozitivně ovlivnil všechny naše filmy a já jsem se od něj mnoho naučil," říká Lasseter.

„Na příběhu mě velmi přitahovalo, že je jeho hlavním představitelem otec – nepamatuji si na žádný jiný animovaný film, který by byl odvyprávěn z této perspektivy. Věděl jsem, že mohu tento příběh napsat s použitím vlastních zkušeností," říká Stanton.

„Oceán byl skvělou metaforou pro život. Je to to nejstrašidelnější a zároveň nejzajímavější místo na celém světě, protože tam může být doslova cokoliv, ať už v pozitivním nebo negativním slova smyslu. Pohrával jsem si s touto tématikou a hlavní postavou otce, jemuž strach zabraňuje v tom, aby dobře plnil svou rodičovskou úlohu. A fakt, že se ocitá uprostřed oceánu, kde musí čelit všem nepříjemných nástrahám, kterým nikdy nechtěl stát tváří v tvář, byl skvělou příležitostí, jak do filmu vložit dostatek zábavy, ale i několik hlubších myšlenek."

Expertům na počítačovou animaci z Pixaru se v minulosti povedlo přivést k životu hračky, brouky i příšerky. Úkol ztvárnit podmořský život ve filmu Hledá se Nemo se však ukázal být dosud nejtvrdším oříškem. Návštěvy mořských akvárií v zoo, potápění v Monterey a na Havaji, vysedávání před hustě osídleným akváriem ve studiu a několik přednášek od zkušeného ichtyologa pomohlo animátorům načerpat dostatečné množství inspirace.

V čele týmu animátorů, jejichž počet se v průběhu natáčení pohyboval mezi 28 a 50, stáli Dylan Brown, Mark Walsh a Alan Barillaro. Ti museli v úvodní fázi příprav mimo jiné vyřešit otázku, jak ve filmu nejlépe znázornit chování malých tvorů, u kterých je vyloučena gestikulace pomocí rukou a nohou.

„Natáčení každého filmu s sebou přináší několik zásadních problémů, se kterými se člověk do té doby nesetkal," říká Brown.

„Pokaždé začínáme tím, že se tyto problémy snažíme předem odhalit a najít způsob jejich řešení. V případě Nema spočíval hlavní zádrhel v tom, že postavičky neměly žádné končetiny, což samozřejmě zásadně redukovalo množství použitelných gest. Zaměřili jsme se tedy zejména na obličejovou část. Zároveň jsme ale nechtěli, aby postavy budily dojem pohyblivé hlavy na statickém těle, proto musela být obličejová artikulace součástí komplexního jazyku těla. Když se člověk potřebuje ohlédnou, pouze otočí hlavu. Když chce totéž udělat ryba, pootočí hlavou jenom trochu a celé tělo se otočí za ní."

„Ve většině animovaných filmů se ryby pohybují bez jakýchkoliv náznaků jejich fyzické aktivity,

což působí jako pěst na oko. Nepotřebujete být ichtyolog, abyste poznali, že je na tomto pohybu něco nepřirozeného – je to jako pozorovat klusajícího koně, který používá jenom dvě nohy. Pokud se v Nemovi ryby pohybují, je to znát i na jejich ploutvích. Způsob jejich pohybu navíc budí dojem, že se opravdu nacházejí ve vodě. Týmu se skvěle podařilo vyjádřit rozdíly mezi životem v prostředí, kde postavu obklopuje nestlačitelná voda, a prostředím, kde ji obklopuje stlačitelný vzduch," dodává profesor University of California v Irvine Adam Summers, který animátorům pomáhal se simulací rybího chování a pohybu.

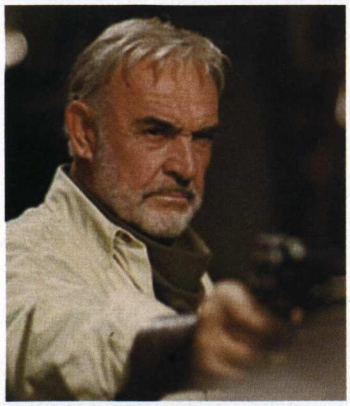
(zdroj Falcon)

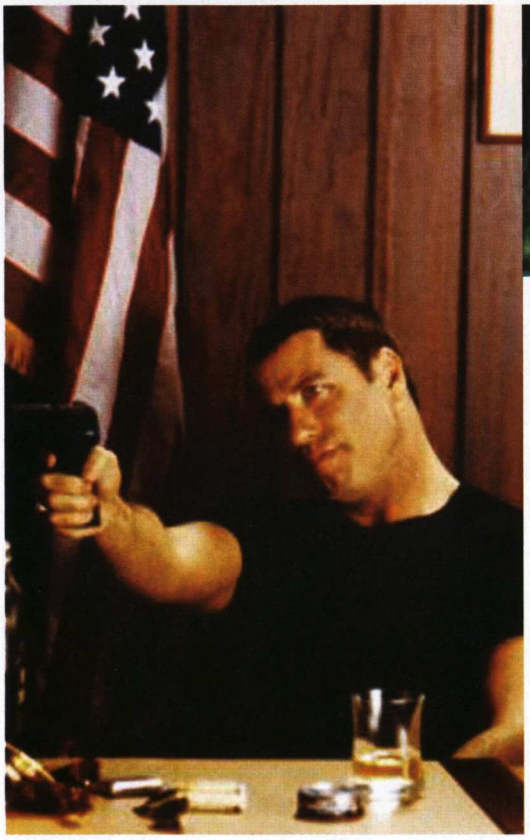
LIGA VÝJIMEČNÝCH

Lovec. Vědec. Špión. Upírka. Nesmrtelný. Netvor. Neviditelný.

Dobrodružný, akční, USA, 2003, 108 minut, režie: Stephen Norrington, hrají: Sean Connery, Shane West, Stuart Rownsend, Peta Wilson, Jason Flemyng, premiéra: 25.9.2003

Svět je v ohrožení, hrozí mu zánik a jediný, kdo ho může zachránit je dobrodruh Allan Quartermain (kterého ztvárnil Sean Connery) a jeho liga výjimečných. Do ní patří: kapitán Nemo, upírka Mina Harker, Neviditelný Rodeny Skinner, agent tajné služby Tom Sawyer, Doryan Gray a úžasná dvojka Dr. Jekyll/pan Hyde - společenští odpadlíci, disponující mimořádnými schopnostmi. A pak je tu Fantom, který hrozí zničením Benátek. Plánuje sabotáž světové konference vůdců tak, že nastraží dominový řetězec explozí, který potopí celé město. Na záchranu zbývá pouhých 96 hodin. Superhrdinové „ Ligy výjimečných „ jsou osamělé a výstřední komiksové postavy, kterým dal režisér Stephen Norrington jejich filmový život, aby zaujal nejen příznivce komiksů, ale i milovníky filmového dobrodružství. Kromě zajímavých postav, uvidíte i fantastické podvodní plavidlo Nautilus, spoustu zázračných zbraní a poznáte, že se film natáčel mimo jiné i v Praze. Bylo to v r.2002 v době povodní a hlavní představitel Sir Sean Connery byl tak šokován vodním živlem, že se rozhodl v srpnu uspořádat v Praze charitativní světovou premiéru a výtěžkem městu pomoci.





ZELENÉ PEKLO

Podvod je jejich největší zbraň

Thriller, USA, 2003, 94 minut, režie: John McTiernan, hrají: John Travolta, Connie Nielsen, Samuel L. Jackson, premiéra 2.10.2003

Seržant West (Samuel Jackson) dostal za úkol trénovat v obtížných podmínkách panamského deštného pralesa speciální jednotku šesti chlapů. Čtyři vojáci jsou brutálně zabiti, jeden zraněn a šestý se stává hlavním podezřelým. Jak ke zločinům došlo? A proč? Začne vyšetřování, kterého se ujme důstojnice Julia Osborneová (Connie Nielsen) a pomoci jí má bývalý ranger, svérázný Hardy (John Travolta).
Dvě verze případu se proplétají se spoustu nevyjasněných okolností. Nic nedává smysl a řešení je stále v nedohlednu! Záměrem tvůrců filmu bylo podnítit zvědavost a dát divákovi až do poslední chvíle příležitost k vlastnímu názoru na rozuzlení. Něco vidíme na plátně a něco se ještě uvnitř filmového příběhu skrývá. Je tu řada otázek bez přímých odpovědí.
Přitažlivým prvkem - kromě této hry na pravdu - je i obsazení hlavního představitele, drsného chlápka s nohama na stole. Není to nikdo jiný než hvězdná stálice a král hollywoodských comebacků John Travolta.

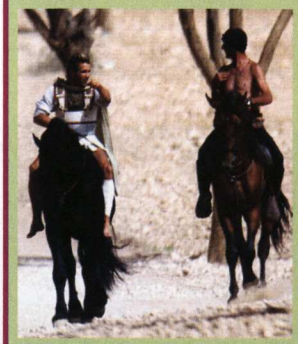
KLOKAN JACK

O hyperaktivním australském klokanovi v červené bundě a padesáti tisíci dolary v kapse.

Komedie, USA, 2003, 189 minut, režie D. McNally, hrají: J.O. Connell, A. Anderson, E. Warren, M. Shannon, Ch. Walken, premiéra: 25.9.2003

Charlie a Louis jsou už léta nejlepšími kamarády. Louis je životní optimista, ale smolař k pohledání, Charlie je naopak skeptik, toužící po bezstarostném životě s milou dívkou. Když jednou podráždí mafiánského bosse Sala, což je nevlastní otec Charlieho, dostanou poslední šanci - musí zavést obálku s 50 tisíci dolary do Austrálie. K jejich smůle tu ale je Klokan Jack. Seznámí se s ním tak, že ho srazí autem. A protože si myslí, že je mrtvý, chtějí si udělat pár snímků na památku. Oblečou klokana do svých svršků a k jejich neštěstí mu navlečou i Louisovu bundu s 50 tisíci dolary. Klokan se samozřejmě probere a než se pánové vzpamatují, je pryč i s penězma. Začíná hon na klokana v červené bundě a padesáti tisíci dolary v kapse. a pokud z toho chtějí naši hrdinové vyváznout živí, musí Jacka honem rychle chytit.

Filmové aktuality



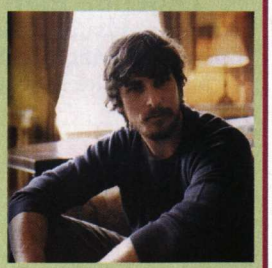
PRVNÍ SNÍMKY Z NATÁČENÍ

Připravovaný film Olivera Stonea o Alexandru Velikém sice ještě nemá jméno, ale na veřejnost již pronikly první fotky z natáčení. Na snímku jsou Colin Farrell a Eric Bana.

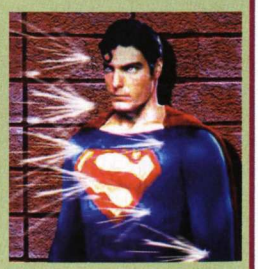
THE MATRIX: REVOLUTIONS

The Matrix: Revolutions je třetím, a tudíž posledním, dílem z trilogie Matrixu. Studia Warner Bros. Pictures a Village Roadshow Pictures se rozhodla uvést tento díl ve stejný moment po celém světě. A to je velmi potěšující zpráva, protože i my se na něj můžeme jít podívat do kina již 5. listopadu.

CHRISTIAN BALE BUDE BATMANEM



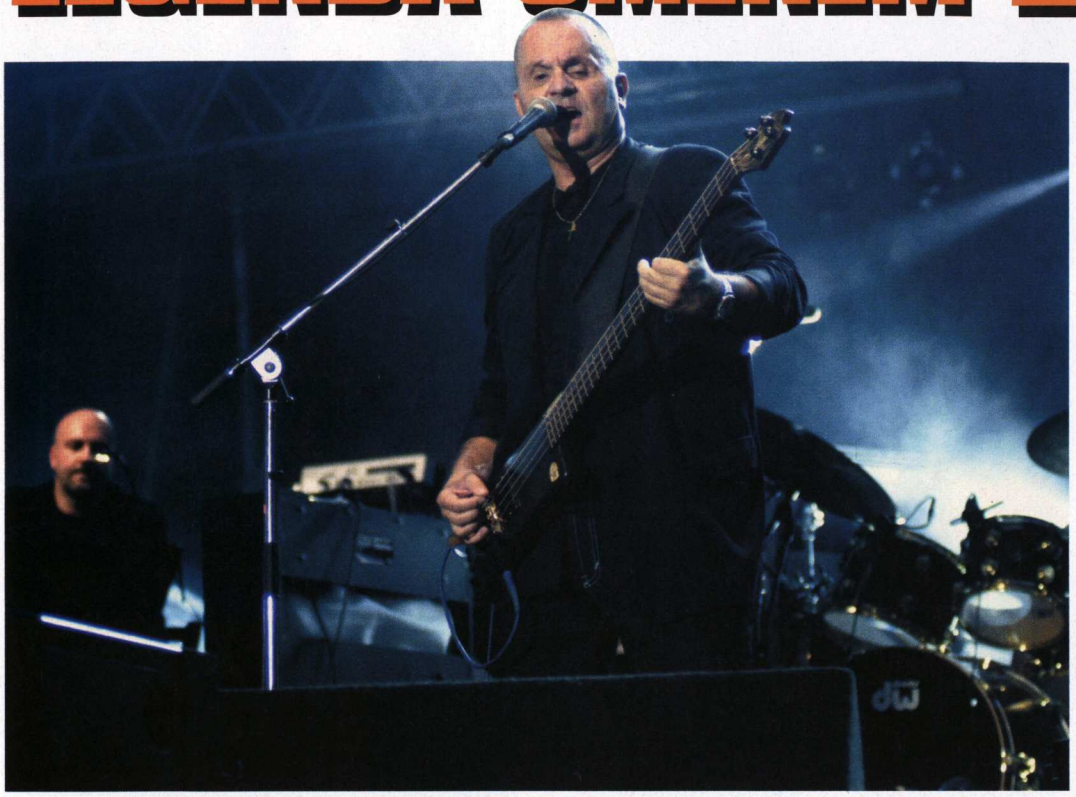
Christopher Nolan bude režírovat nový díl Batmana. Natáčet se bude začátkem příštího roku a v hlavní roli se představí Christian Bale.



BATMAN VS. SUPERMAN

O tom, že se chystá projekt filmu Batman vs. Superman se už nějakou dobu šušká. Dříve se ale asi dočkáme samostatných filmů. Batman: Intimidation Game by se měl v kinech objevit v roce 2005 a nový díl Supermana pravděpodobně o rok později.

LEGENDA JMÉNEM ELÁN



Legenda Elán
zdaleka nejúspěšnější kapela v dějinách české a slovenské hudby

Pokud se ptáte na datum, které by mělo být zaznamenáno jako jedno z nejdůležitějších v dějinách československé hudby, pak je to 22. duben roku 1970. Tehdy se konalo první veřejné vystoupení pro spolužáky a železničáře z Bratislavy. Elán původně tvořila pětice spolužáků z devítiletky v Jelenej ulici: Jožo Ráž, Vašo Patejdl, Juraj Farkaš, Zdeno a Jano Balážovi. A nedopadlo to příliš dobře. Na základě toho se rozhodli, že si nejdříve vydělají na kvalitní nástroje a aparaturu a až potom předstoupí před veřejností.

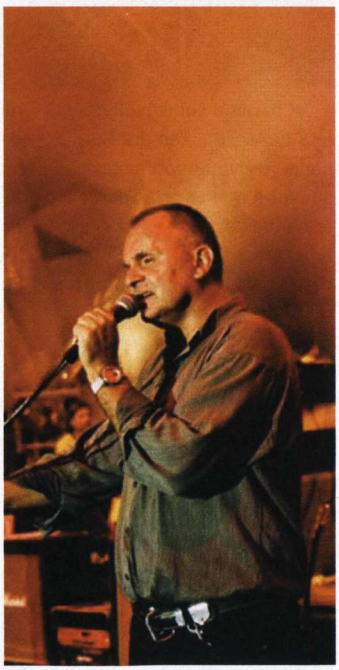
Poté, co je jim ukraden zesilovač, koupený z prvních krumpáčových peněz, nehází flintu do žita začínají hrát po hotelích a vinárnách. Pomalu se snaží dostat na dráhu kapely s vlastním repertoárem.

První vystoupení Elánu v televizi je spojeno s písničkou *Semafor*, kterou se tak dostali do podvědomí veřejnosti. V době kdy bylo nemyslitelné, aby si kapela psala texty sama, začali obíhat textaře a náhodou se tak setkali s Borisem Filanem, který s nimi zahájil spolupráci.

Pak se kolotoč sice pomalu, ale jistě spouští. Na Bratislavské lyře se představí písničkou *Bláznivé hry*, která získává cenu za aranžmá. Rok nato jsou jejich další tři písničky vybrány pro Bratislavskou lyru 1980. Skladba *Kaskadér* se přes noc stává hitem. Kurz Elánu stoupá prudce vzhůru. Jelikož se v té době o profesionální managmentu nedalo mluvit, každý člen byl zatížen nějakým úkolem pro rozvoj kapely.

Vlastně měli výhodu, že jich bylo tolik, protože vlastní kapela tvořila zároveň i tým, jaký dnes dnes běžně běhá snad okolo jakéhokoliv zpěváka.

Vydavatelství Opus nabízí natočit s vycházejícími hvězdami desku. Jmenuje se *Osmý svetadiel a* vychází v září 1981. A v prosinci se začíná připravovat další deska - *Nie sme zlí*. Na obale se poprvé objevuje modrá rozvířená kulička s podnapilýma očima a vypláznutým jazykem, tedy srandička, ze které vzniklo logo kapely. V roce 1982 má Elán 200 odehraných koncertů a druhé místo ve Zlatém slavíkovi.



Elán 3, tedy album s atletickou titulní fotografií, vzniká v roce 1983. Vše se točí dál, turné, koncerty, nahrávání, tisíce najetých kilometrů, ponorková nemoc... o rok později během turné po SSSR Vašo seznámil ostatní s tím, že už to nevydrží, a že odchází. Neodchází hned; odehraje přes 50 koncertů

a dotočí *Hodinu slovenčiny*. Sám se vydává na sólovou dráhu a vydává skvosty jako *Chlapčenský úsmev* či *Voňavky dievčat.* Kapelu opouští také Juro Farkaš.

Jožo a Jano – pilíře skupiny, ač zrazováni, že bez Vaša to nepůjde, přibírají do skupiny Martina Karvaše a Gaba Szabó. V novém složení poprvé hrají 1. října a lidé jsou z programu unešeni. Comeback se podařil! Nahrávají další album *Detektívka*. Ta vyvolává pravou elánománii a na konci roku je prodáno naprosto neuvěřitelných 600 000 nosičů.

Kolotoč se točí dál. Elán jezdí po koncertech, natáčí *Nebezpečný náklad*, kterého se prodá 200 000. V roce 1988 skupina absolvuje největší turné v dějinách československé hudby se 4 plnými kamiony, 20 techniky, stovky hodinami organizace... Konec roku a půl následujícího vyplňuje Elán natáčení *Rabaky*, filmu i stejnojmenného nového alba. Po koncertech ve Francii, po finančních neshodách, odcházejí Szabó a Karvaš.

Přicházejí Juraj Kuchárek, Ľubo Horňák a Peter Farnbauer. Skupina hraje lépe než kdykoliv předtím. Natáčí *Album Elán VIII (Netvor z čiernej hviezdy Q7A)*. Elán se stává opět nejpopulárnější kapelou. Následuje *Hodina angličtiny*, *Hodina nehy*. Jsou opět úspěšné a píseň z prvně jmenovaného, *Amnestia na neveru* je vyhlášena písní roku. V roce 1996 oslavuje 15. výročí svého profesionálního působení a tak se opět všichni setkávají aby absolvovali koncerty po Slovensku a České republice.

Rok 1997 s sebou přináší několik překvapení pro fanoušky skupiny Elán: vychází 3 alba: *Legenda 3, Hodina pravdy a Elán Classic.* O rok později vychází další dvě desky, *Legenda 4 (Zmrzlina, Ešte ktorej zavoláme...)* a záznam celorepublikového koncertu *„Elán Unplugged"* stejnojmenného názvu. Naneštěstí pak následuje dlouhé odmlčení, protože když se Jožo vracel v červnu 1999 ze studia, kde nahrál jednu z největších hitovek *Voda čo ma drží nad vodou,* byl sražen ze své motorky a s Elánem, natož s Jožem, to nevypadalo dobře. Naštěstí se po letech rekonvalescence vrací na pódia. V čem je tato kapela tak jedinečná? Proč spojuje několik generací? Vždyť pro mnohé jsou Eláni životní kapelou, která jistě nebude překonána co do zážitků. Je překvapivé, že na koncertě Elánu bylo tolik mladých lidí, když dnešní trend směřuje úplně jinam. Ptal jsem se na to mladé slovenské výpravy z Bratislavy na jejich megakoncertě, kam přišlo neuvěřitelných 70 000 lidí a byla tam atmosféra, že by se dala krájet. „No, vieš čo? V discmanoch ich asi nenájdeš, ale každý si rád zaspieva!"

-tom-

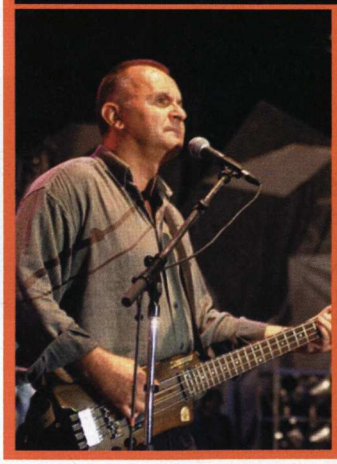
Slovenské tituly

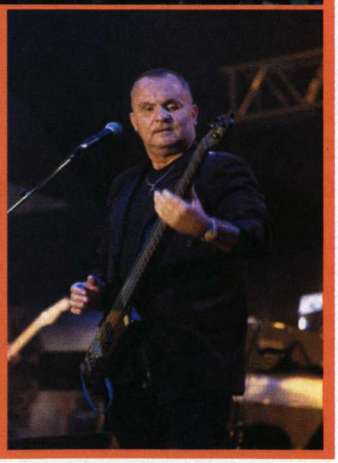
1981 Ôsmy svetadiel
1982 Nie sme zlí
1983 Elán 3
1985 Hodina slovenčiny
1986 Detektívka
1987 Neviem byť sám
1988 Nebezpečný náklad
1989 Rabaka
1991 Netvor z čiernej hviezdy Q7A
1992 Legenda 1
1992 Legenda 2
1994 Hodina angličtiny
1995 Hodina nehy
1997 Legenda 3
1997 Hodina pravdy
1997 Elán Classic
1998 Legenda 4
1998 Elán Unplugged (2CD)
1999 Jožo ... (2CD)
2000 Legenda 5 (Posledná...)
2001 Neviem byť sám 2001
2002 Elán 3000

Tituly v Angličtině

1982 Kamikadze lover
1984 Nightshift
1985 Schoolparty
1987 Missing
1989 Midnight in the city

A takhle to vypadalo na Letné





SOUTĚŽNÍ KVÍZ Č. 4

Vyhrajte nové cd od skupiny Elán

1) Na které desce je skladba *Zaľúbil sa chlapec?*
a) Legenda 3 *b) Legenda 4* *c) Legenda 5*

2) Na které desce je skladba Tanečnice z Lúčnice
a) Detektívka *b) Ôsmy svetadiel* *c) Nie sme zlí*

SOUTĚŽ 4

Odpovědi posílejte na adresu redakce: Star production, s.r.o., GameTech, Hybernská 20, 110 00, Praha 1, nebo soutěžte pomocí SMS. Instrukce k hlasování čtěte na straně 50. (SMS bude ve tvaru GAT 4 1x2x, kde x značí správnou odpověď)

MUSICBOX

MESCALERO
ZZ Top (BMG)

Vidím to na svém psovi. Za čtyři roky jsem ho nenaučil reagovat na prostý povel „uhni!", když se v restauraci rozvalí u lítačeb do kuchyně. Požádejte texaské vousáče, aby občas uhnuli ze svého poněkud robotického stereotypu a zkusili být jinačí, ač nadále jižansky bluesrockoví. Buď jim to firma zatrhla, nebo to už neumějí. Nejspíš namítnou, že jejich publikum na nich vyžaduje staré psí kousky. A já nejsem součástí toho publika? Myslím to snad s nimi zle? Jen se mi zdá, že chybí více humoru, sex-appealu a hitů, s nimiž jsem si tuhle dobromyslnou chasu spojoval. Zbytečně moc písniček (16 a sedmnáctá utajená) protahují čekání na pár chvilek nefalšovaného odvazu.

THANKFUL
Kelly Clarkson

Když omrzely videoklipy, v televizi si přestali s pop music vědět rady. Nebavila, neměla žádoucí sledovanost, dokud se překvapivě a nečekaně masově nerozšířily soutěže nových talentů podle vzoru Amerického idolu. Právě tento pořad televize Fox objevil v létě 2002 Kelly Clarkson, která se ve svých dvaceti letech neváhala poměřit s vyzrálým repertoárem Arethy Franklin a k miliónové výhře si nechala přibalit smlouvu právě na tuto desku. Původně měla vyjít už loni, ale kohosi moudrého napadlo, že zní příliš konzervativně a potřebuje omladit. Teď už se na ni docela dobře tančí a hlavně - není důvod ji přísně porovnávat s právě vydanou novinkou božské Arethy!

IV
Gregorian (Warner Music)

Snad jenom benediktinští mniši z kláštera Santo Domingo de Silos dosáhli většího věhlasu se svými gregoriánskými chorály, v kterých sbližují úsvit středověku s pop music 21. století. Soubor Gregorian, jehož služeb si cení a využívá známá zpěvačka Sarah Brightman, ovšem z těch vskutku novověkých písní zařadil na svou „čtyřku" vedle původní skladby The Gift vlastně jen Clocks z repertoáru skupiny Coldplay. Převahu mají 60. a 70. léta - For No One od Beatles, World od Bee Gees, High Hopes od Pink Floyd, Imagine od Johna Lennona. Zajímavé je i zařazení Angels od Robbieho Williamse, nebo With Or Without You od U2. Sotva však průzračná formulka sborového zpívání bez harmonií omrzí, deska se stává pouhou kulisou k činnostem, které s klášterním životem většinou nespojujeme.

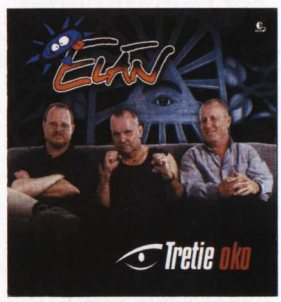
SO DAMN HAPPY
Aretha Franklin (BMG)

Pět let po vydání předchozího alba A Rose Is Still A Rose se „Queen of Soul" po zásluze vrací na stránky hudebního tisku, když si bulvár dostatečně zaspekuloval nad požárem, k němuž došlo za podivných okolností u ní doma. Nový repertoár ji vrací do mladých let, soudě podle stylového zaměření, které se záměrně vyhýbá všemu módnímu (včetně hip-hopu). Slyšet Arethu hravou a dravou ve Wonderful a Holdin' On, pak zase patetickou a plnou emocí ve Falling Out Of Love či You Are My Joy, to je zážitek, na který reakce hitparád nebude mít vliv. Královnu z trůnu jen tak nesesadíš!

MUZIKÁL GALILEO - ZLATÁ EDICE
různí interpreti (BMG)

Kdo neshlédl muzikál (můj případ), z tohoto sledu písniček ho nepozná. Kdo neviděl muzikál (opakuji), nepochopí ani zařazení čtyř verzí písně Nikdy to nevzdám. Je to snad stěžejní skladba díla? Chybí už jen pátá verze se sborem Gregorian, který shodou okolností hodnotím rovněž na této stránce. Naštěstí deska má jiné pozoruhodnosti: Ivanu Chýlkovou v písni Jsem jenom žena (s tou tak natočit samostatné album!). Petra Muka, který ve Stopách dostal od Ledeckého tak silnou melodii, jakou na Dotyku snů nemá. A jako vždy výbornou Janu Feriovou či Josefa Vojtka. Málo platné, chce to vydat se do Kalichu. Stejně jako v případě Ledeckého Hamleta z desky posluchač nezmoudří.

TRETIE OKO
Elán (BMG)



„Mimoriadna pohoda:cigary idú do neba - prídeme tam za nimi." Jakmile nad Elánem bdí jako boží oko textař Boris Filan, legenda je stále živá. Fabrika zvaná Elán plní plán dodávky hitů na 135 procent (vezmeme-li v potaz, že čtrnáctá písnička má pod dvě minuty). Přesto je z desky slyšet, proč je skupina nucena po dvaceti letech končit. V nedostatku snahy či schopných melodií to není. Tím spíše neváhejme nalít si do hlavy Život, Lásku moju, Tretie oko, Cigary idú do neba a Fugu, všechny ty popěvky a šlágry, jejichž autoři předem odhodili ostych ze slávy a mindrák z velkého umění.

Vyhrajte Mescalero od ZZ Top

Kvíz č.5

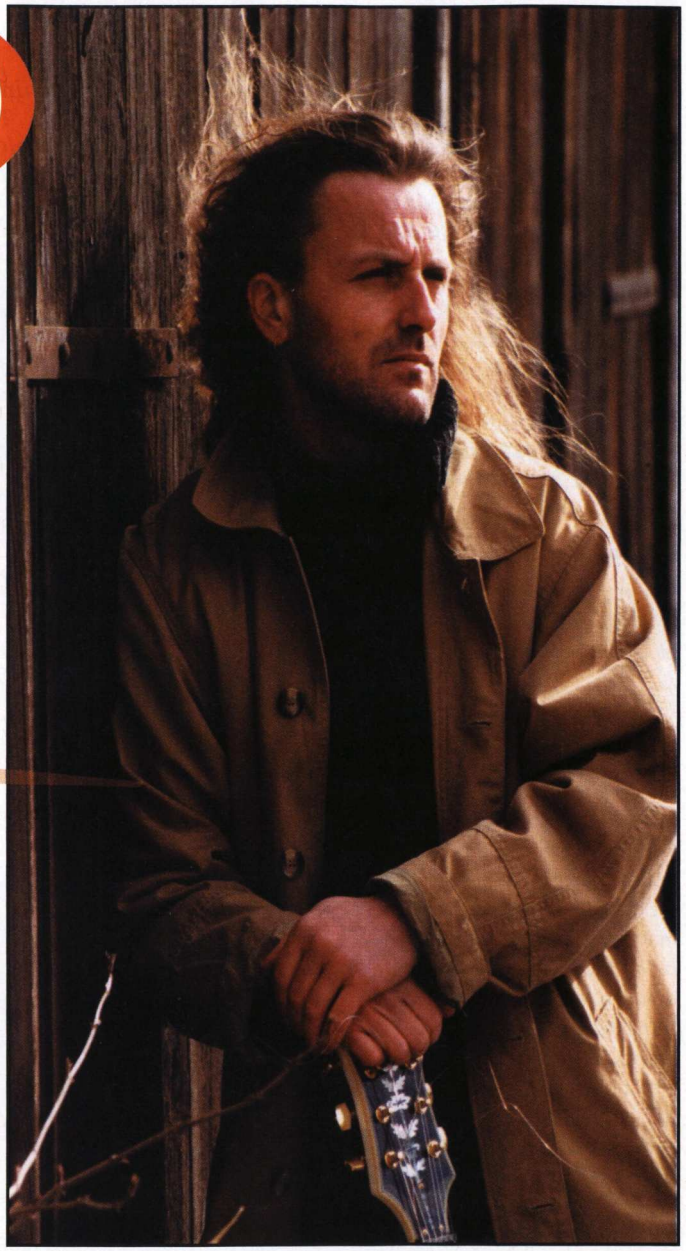
12. února 2000 definitivně utichl v Paříži ječák 70letého amerického rokenrolového křiklouna černé pleti. Nikdo nezpíval slavnou baladu I Put A Spell On You tak uhrančivě, jako Screamin' Jay Hawkins! Ženy mu při ní spontánně rozevíraly náruč, a tak u jednoho plodu lásky nezůstalo. Nyní plánují všechny Hawkinsovy děti včetně levobočků rodinné setkání, aby si porovnaly své DNA s černou zpěvákovou kšticí. S trochou fantazie z této kusé informace snadno vyvodíte, kolik potomků je na tomto jamboree očekáváno. Ze správných odpovědí vylosujeme a odměníme šťastlivce stylovou rockovou deskou Mescalero od skupiny ZZ Top. Odpověď zašlete nejpozději do 31. listopadu na adresu redakce: Star production, s.r.o., GameTech, Hybernská 20, 110 00, Praha 1. Můžete hlasovat i pomocí SMS-ek, instrukce čtěte NA STRANĚ 50 (SMS ve tvaru GAT 5 1x, kde x je správná odpověď).

Soutěžní otázka zní - zpěvák Screamin' Jay Hawkins je považován za otce

a) 227 dětí c) 7 dětí b) 57 dětí d) 27 dětí

Josef Vojtek

Jemná záplata na hrubý Kabát



Kdeže jsou ty časy - deset let zpátky, máme-li být přesní, kdy se manažer skupiny Kabát handrkoval při vyrovnávání účtu, že „rozbití skla není vandalství, ale přirozeně vyjádřená nespokojenost člověka se zásahem policie" (podle tvrzení majitelky ostravského hotelu, kterým těžkotonážní kapela z Teplic prošla v rámci svého destruktivního turné Děvky ty to znaj).

Dnes žije v pražských muzikálech (naposledy v Galileovi) zaháčkovaný zpěvák Kabátu Josef Vojtek s obdivovanou herečkou Sabinou Laurinovou a o tehdejších excesech nechce ani slyšet.

A jestliže o něm bulvární tisk v poslední době napsal, že se na party na parníku věnoval jakési striptérce, protože Sába nebyla zrovna v dohledu, mohu dosvědčit, že šlo o bohapustý výmysl. Bleskový zpravodaj se měl raději soustředit na důvod té oslavy: Kabát přebíral pětinásobně Platinovou (!) desku za prodej více než 100 000 dvojcédéček Suma sumárum, což je v našich uťápnutých poměrech stejný unikát, jako kdyby české hospody zavedly bezplatný návštěvní den. Přesto mi vzorný Pepa stačil při rozchodu povědět perfektní vtip:

„Hele, když ti chodím za ženou, tak to jsme vlastně švagři, co?"
- „Ne, to jsme si kvit!"

Když si vezmu příklady z Ameriky, manželství rockerů s herečkami a modelkami končí většinou dost mizerně.

Ono nejde srovnávat naši realitu s americkou. Já byl v Americe nejdéle tři týdny a stačilo mi to, žít bych tam nechtěl. Tam třeba koncertní turné netrvá měsíc, ale roky, a při takovém odloučení vezmou slabší vztahy za své. Já být věčně na turné, asi mě Sába taky pošle do háje.

Problémy přicházejí zdánlivě nevinně. Začne to třeba povinností, kdo z vás půjde venčit psa.

Ten, kdo má nejměkčí srdce. Přece jenom Bořík patří mně, je to šestiletá německá doga z chovné stanice z Kryštofova údolí.

Zato z fotbalového klubu rockových osobností se šíří hlášky, že na zápasech často postrádají ofenzivního útočníka.

Protože hrajou většinou v sobotu, kdy musím balit.

Přebalovat, aby bylo čtenáři jasno. Jakmile se však na závěr sezóny v plzeňském pivovaru předává a slaví Zlatá kopačka, vymínil sis, aby to bylo v neděli.

Protože v pondělí a v úterý mám většinou volno. Ale jestli už na něco začínám být v osmatřiceti starej, tak je to v první řadě asi fotbal.

Nezměnilo tě pražské muzikálové prostředí? Najednou se začínáš objevovat v pořadech a duetech, kde by tě skalní přívrženci Kabátu neočekávali a snad ani nechtěli...

Ve smlouvě s muzikálem mám obvykle klauzuli, že jsem povinen ho propagovat. Ale já to nepovažuju za tak velký průšvih. V televizi většinou zpívám písničku z muzikálu. To spíš ten pořad je blbej jako celek.

V muzikálu vystupuješ skoro každý den, zatímco Kabát přijede do Prahy třeba jen jednou za půl roku. Sejdem z očí, sejdem z mysli, takže někde se objevit musím, aby lidi věděli, že ještě vůbec hrajem. A tak chodím i do Novot, které bigbíťáci považujou za sračku, ale normální lidi ji berou, protože Petr Novotný je výřečný, nebo i vtipný.

Existuje závist kolem Kabátu?

Myslím, že je to jedna z typických českých vlastností. My například dostali od gramofonové firmy odměnu za podpis sedmileté smlouvy a do půl roku na nás nastoupil finanční úřad. Jak se to domákl, to nikdo neví. Já si před čtyřmi roky otevřel v Teplicích hospodu a do dneška na mě chodí udání, kam že jsem odvezl hlínu, když jsem ji stavěl, a podobně. Teplice jsou maloměsto, kde ti každý kouká do talíře.

Měníš se i jinak. Připadáš mi najednou takový - promiň! - - kultivovaný.

Já vím, už nechodím zarostlej v koženým obleku. Z lásky k tomu druhýmu jsem se obětoval...

Myslím, že jsi to vzal za správný konec. Ten váš příběh se Sabinou mi připadá skoro na zfilmování.

Text: Jaromír Tůma
Foto: Petr Škvrně

Tučňáci - největší přátelé některých programátorů

LINUX - 2.část

Ve druhém díle seriálu o alternativním operačním systému Linux se podíváme na jednotlivé distribuce. Ty vytvářejí firmy a nadšenci. Jedná se většinou o komplet několika CD obsahující jádro a obslužné programy včetně grafického rozhraní. Pomocí jednoduchého procesu podobného tomu z Windows se Linux nainstaluje na váš počítač a zařídí vše potřebné jako je automatická detekce hardware, jiných operačních systémů apod. V tom se také distribuce liší. K instalaci nových programů se používají pro zjednodušení balíčky. Ty mají fixně určené kam se nainstalují a během několika vteřin je můžete používat. Protože je hodně programů na sobě závislých, kontroluje se při instalaci tato skutečnost a uživateli je doporučeno předtím nainstalovat (taktéž z balíčku) program (či knihovnu) jiný. Balíčkových systémů je několik a podrobněji se o nich zmíním v popisu jednotlivých distribucí.

RedHat Linux

redhat

Společnost RedHat je jedna z největších, která se zabývá vývojem linuxových distribucí. Jako jedna z mála je také zisková. Peníze vydělává technickou podporou, tištěnými materiály, knihami a v neposlední řadě i školeními. Má mnohaletou tradici a je mnohými napadána, že některými kroky porušuje licenci GNU/GPL. Rozsahem distribuce patří k těm větším. Základ je na třech discích, další dva skrývají zdrojové kódy k programům a poslední dokumentaci. Grafický instalátor pojmenovaný *Anaconda* automaticky detektuje většinu hardware a ihned ho připraví k použití. Na výběr je několik typů instalace pro kancelář, laptop, domácí použití či server. Programy jsou ve formě balíčků (již přeložených programů ze zdrojových kódů) s příponou RPM. Fungují dobře, občas se ale vyskytne nevyřešená závislost mezi několika balíčky a nastane začarovaný kruh, kdy jeden program vyžaduje druhý a naopak. Dle mého názoru i minimální instalace kopíruje přiliž mnoho zbytečných souborů a pokud je uživatel neumí odebrat nebo poupravit, systém se stává dosti pomalým.

Aktuální verze: 9
Internet: www.redhat.com

Mandrake Linux

Mandrake Linux

Mandrake software před časem oznámil finanční problémy a dodnes se zcela nevzpamatoval. Vývoj jeho distribuce však pokračuje. Vydělat se snaží prodejem krabicové distribuce a členstvím v klubu – uživatel má pak přístup k některým komerčním aplikacím, má možnost hlasovat o nových programech zařazených do distribuce apod. Členství se především bere jako finanční injekce vývojářům. Nově zavádí i zabudované reklamní proužky. Tento nápad je však často kritizován. Mandrake vychází z distribuce RedHat a snaží se co nejvíce přiblížit Windows. Kvalitní grafický instalátor je u této distribuce samozřejmostí. Uživatel má možnost ovlivnit mnohem více možností již při samotné instalaci oproti RedHatu. K dispozici je i automatický mód, který systém nainstaluje během několika kliknutí. Balíčkovým systémem jsou zde upravené RMP soubory. Mandrake je vhodný pro začátečníky.

Aktuální verze: 9.1 (9.2 je téměř před dokončením)
Internet: www.mandrake.com

SuSE Linux

SuSE

Tvůrcem je stejnojmenná německá společnost. Jako první začala nabízet oficiální technickou podporu v češtině a na našem území zřídila pobočku a lokalizační tým. Dnes už je do našeho jazyka přeložena anebo částečně počeštěna i většina ostatních distribucí. Vydělává si prodejem krabicové verze s technickou podporou, která je jako u předchozích výrobců k dispozici v několika provedeních. Systém balíčků byl převzat od RedHatu, tedy RPM. Instalaci produktu usnadňuje grafický nástroj YaST2. Je velmi jednoduchý a za několik chvil je systém nainstalovaný.

Aktuální verze: 8.2
Internet: www.redhat.com

Slackware Linux

slackware linux

Distribuce, kterou vyvíjí jen několik lidí. Jako jedna z mála je celá pouze na dvou CD, pokud si ji ovšem objednáte, získáte za mírný poplatek další dva disky. Instalační proces je celý v textovém režimu, intuitivní, vyžaduje však dobré znalosti hardware při rozdělování disků a konfigurace sítě. Po instalaci je k dispozici i grafické rozhraní. Má vlastní systém balíčků ve formě zkomprimovaných soborů. Nedávno distribuce oslavila desáté narozeniny. V době psaní tohoto článku vyšla verze 9.1 obsahující nové verze grafických rozhraní a dalších užitečných programů. K těm se vrátím v některém z příštích dílů.

Aktuální verze: 9.1
Internet: www.slackware.com

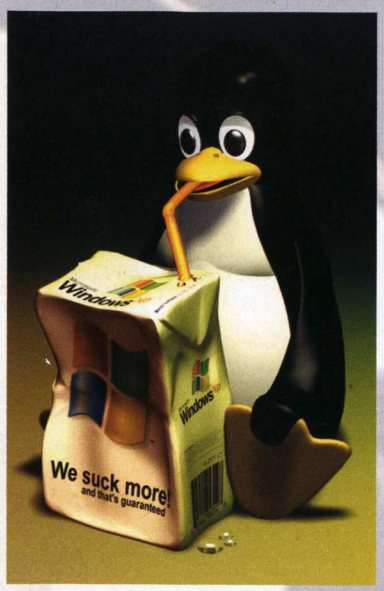
Debian

debian

Obrovské sdružení vývojářů z celého světa tvoří tuto absolutně nekomerční distribuci. Je význačná svou bezpečností a stabilitou. Všechny balíčky se totiž testují mnoho měsíců

než jsou zařazeny do stabilní verze distribuce, která vychází ve velmi dlouhých časových intervalech. To má za následek poněkud starší verze programů. K její instalaci jsou potřeba základní znalosti hardware, probíhá totiž v textovém režimu a uživatel musí jednotlivé kroky provádět ručně. Celá distribuce zabírá neuvěřitelných 7 CD. Má též promyšlený systém balíčků DEB, ten se ponaučil od RPM a netrpí jeho neduhy.

Aktuální verze: 3.0r1 (další verze je plánovaná na listopad)
Internet: www.debian.org



Slackware Live

Tuto distribuci spravuje pouze jeden člověk a navíc Čech. V čem je však jiná oproti ostatním již prozrazuje slovíčko Live v názvu. Celý Linux lze spustit z CD a to včetně grafického rozhraní. Hodí se především pro uživatele, kteří si ho chtějí vyzkoušet a nechtějí provádět instalaci na disk nebo pro ty, jenž ho chtějí mít pořád u sebe – celková velikost nepřesahuje 250 MB a se vejde i na malá, 22 min. CD. Na základě tohoto omezení je v distribuci méně balíčků. Změny v konfiguraci jdou uložit na disketu, takže se pokaždé nemusí měnit. Vřele doporučuji.

Aktuální verze: 2.9.0.22
Internet: www.slackware-live.org

Gentoo

Gentoo Linux

Poměrně zajímavá distribuce, v níž probíhá instalace na základě příkazové řádky LiveCD. Na stránkách je obsáhlý manuál, jak si distribuci sestavit – tedy rozdělit oddíly na disku, rozbalit důležité adresáře a data, přeložit jádro atd. Taktéž je nutné stáhnout z Internetu veškeré programové vybavení, které budete chtít používat a přeložit ho ze zdrojových kódů. Není zde použit balíčkový systém, ale porty. Jedná se o adresáře s informacemi o programech – místo odkud je lze stáhnout, jaké další programy jsou vyžadovány apod. Pomocí malého programu tak lze spravovat celé programové vybavení a mít přehled, co přesně máte instalováno. Zkrátka Gentoo lze vyladit pouze pro váš počítač, a proto je velmi rychlý. Jako hlavními nevýhodami je nutnost rychlého připojení k Internetu, procesoru taktovaného na vysokou frekvenci, časová náročnost překladu programů a vynikající znalosti, které musí uživatel mít. Sám osobně ho ale používám a nedám na něj dopustit.

Aktuální verze: 1.4
Internet: www.gentoo.org

Výše uvedené distribuce patří mezi nejznámější a nejpoužívanější. Na Internetu je možné najít nespočet jiných. Všechny distribuce je možné zdarma stáhnout ze stránek jejich tvůrců. Některé společnosti vyvíjí i komerční linuxová řešení pro servery. V příštím díle si řekneme, co je potřeba pro instalaci Linuxu do počítače a s čím se mnozí uživatelé při instalaci potýkají.

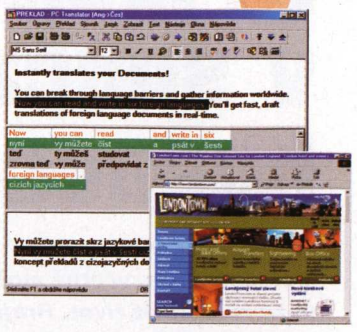
-fug-

3 programy v jednom...

verze 2004

PC Translator®
slovník a překladač

PC Translator slouží pro podporu překladu textů do češtiny a z češtiny do cizího jazyka. Největší využití má při zpracování dopisů, faxů, návodů, technické dokumentace a při překládání textů z Internetu. Program pracuje v prostředí MS Windows 95, 98, Me, NT, 2000 i XP.



Slovník
oboustranný multioborový

- Přehlednost
- Možnost doplňování
- Automatické otáčení
- Příklady použití
- Barevné odlišení oborů
- Všeobecná i odborná slovní zásoba
- Vyhledává slova s podobným významem
- Výslovnost namluvili rodilí mluvčí
- Anglická verze obsahuje i psanou výslovnost
- Automatické přepínání písma (latinky/azbuky atd.)
- Automat. přepínání klávesnic (interních i systémových)

Překladač textů

Oboustranný překladač textů Vám pomůže překládat texty napsané nebo importované do překladače (z MS Wordu, e-mailů, Acrobat Readeru, z nápověd programů apod.). Překlad může být vytvářen zcela automaticky nebo interaktivně s využitím středního okna, ve kterém může uživatel pouhým kliknutím myši případně zvolit jiný, vhodnější význam, odpovídající dané situaci.

Překladač internetových stránek

Program provádí rychlý orientační překlad www stránek. PC Translator doplní do Vašeho internetového prohlížeče ikonu, která umožní překlad právě zobrazené stránky. Přeložená stránka se v okně prohlížeče zobrazí v češtině, při zachování původního grafického vzhledu. Program slouží pro pochopení obsahu cizojazyčných stránek a usnadní výběr těch stránek, které máte zájem potom detailněji překládat PC Translatorem. Pracuje s prohlížeči Internet Explorer 5.0 i 6.0.

Language Teacher®
program pro výuku cizích jazyků

Ucelený komplet programů pro všechny stupně pokročilosti

Program (Učitel) podle Vašich znalostí postupně rozšiřuje rozsah výuky a učí Vás přednostně to učivo, které umíte méně. Umožňuje tak rychlejší zvládnutí jazyka ve srovnání s klasickými metodami. Naučí Vás tisíce nových slov, gramatiku i konverzaci. Výslovnost je namluvena rodilými mluvčími. Vlastní výslovnost lze nahrávat a porovnávat ji s výslovností rodilého mluvčího. Dosaženou znalost lze ověřit pomocí testů.

Slovní zásoba+gramatika+konverzace...

Vystavujeme:
invex
6. - 10. 10. 2003
pavilon V, stánek č. 108
BRNO - výstaviště

Název produktu		Cena	Cena upgrade*
	PC Translator V2004 (GB) 700 000 v.d.	3750 Kč	950 Kč
	PC Translator V2004 (D) 700 000 v.d.	3750 Kč	950 Kč
	PC Translator V2004 (RUS) 550 000 v.d.	3250 Kč	650 Kč
	PC Translator V2004 (F) 300 000 v.d.	2950 Kč	650 Kč
	PC Translator V2004 (ESP) 250 000 v.d.	2750 Kč	650 Kč
	PC Translator V2004 (I) 250 000 v.d.	2750 Kč	650 Kč
T1	PC Translator V2004 (GB+D)	6500 Kč	3950 Kč
T2	PC Translator V2004 (GB+D+R+F+SP+I)	14500 Kč	11900 Kč
	Slovník (SK) 190 000 význam. dvojic	950 Kč	
	Slovník (PL) 110 000 význam. dvojic	950 Kč	
	Slovník (H) 30 000 význam. dvojic	950 Kč	
	Slovník (P) 140 000 význam. dvojic	950 Kč	
	Slovník (NL) 110 000 význam. dvojic	950 Kč	
	Slovník (LAT) 110 000 význam. dvojic	950 Kč	
S1	Slovník (SK+PL+H+P+NL+LAT)	1850 Kč	950 Kč
	Language Teacher V2004 (GB)	950 Kč	
	Language Teacher V2004 (D)	950 Kč	
L1	Language Teacher V2004 (RUS+F+ESP+I)	950 Kč	
L2	Language Teacher V2004 (GB+D+RUS+F+ESP+I)	1850 Kč	950 Kč

Uvedené ceny jsou bez DPH 5%. Náklady na poštovné a balné neúčtujeme.

* Uživatelé všech starších verzí programů mohou zakoupit novou, stejnou jazykovou verzi za upgrade cenu. K objednávce za upgrade cenu přiložte sériové číslo nebo doklad nákupu starší verze. Uživatelé starší anglické nebo německé verze mohou zakoupit komplet T1 za 3950 Kč. Upgrade na komplet T2 z jednoho jazyka stojí 11900 Kč, ze dvou jazyků 9300 Kč, ze tří 6700 Kč, ze čtyř 4900 Kč a z pěti nebo šesti 3100 Kč. Uživatelé libovolné starší verze slovníku mohou zakoupit komplet slovníků S1 za cenu 950 Kč. Uživatelé libovolné (i jednojazyčné) verze programu Language Teacher mohou zakoupit komplet L2 za cenu 950 Kč.

Zvýhodněné ceny při nákupu více instalací stejné jazykové verze nebo kompletu:

Jedna lokalita

1. Multilicence pro jednu lokalitu
Pro jednu organizaci a jednu lokalitu lze zakoupit **cenově zvýhodněnou** multiliceční verzi. Do objednávky uveďte požadovaný **typ multilicence**. Např. ML4 lze využít pro 4 samostatné instalace nebo 4 **pevně stanovené** počítače v síti, ze kterých je instalace dostupná. Cena se vypočítá násobkem ceny jednouživatelské verze:

do 4 instalací: CENA x 2	do 7 instalací: CENA x 3
do 10, 15, 20: CENA x 4, 5, 6	do 30, 50, 75: CENA x 7, 8, 9
do 100: CENA x 10, každých dalších 25 licencí: + 1 CENA	

- Lokalitou se rozumí jedna fyzická adresa objektu.
- Počtem uživatelů v síti se rozumí počet všech počítačů, které mají přístupová práva k adresáři s instalací. Nejedná se o počet v daném okamžiku připojených síťových počítačů.
- Multilicenci lze využívat i kombinovaně, např. ML4 pro 1 samostatnou instalaci a 3 uživatele v síti.

Bez omezení lokalit.

2. Multilicence bez omezení počtu lokalit
Počet lokalit nerozhoduje, rozhoduje pouze celkový počet instalací. Cena se vypočítá násobkem ceny jednouživatelské verze:

do 3 instalací: CENA x 2	do 5 instalací: CENA x 3
do 8, 11, 14: CENA x 4, 5, 6	do 17, 21, 26: CENA x 7, 8, 9
do 31: CENA x 10, každých dalších 5 licencí: + 1 CENA	

3. Neomezená multilicence pro celou organizaci bez omezení lokalit (pro libovolný počet instalací i lokalit).
Cena je odvozena od celkového počtu zaměstnanců. Výpočet cen této neomezené multilicence najdete na naší www stránce.

Programy lze objednat poštou, faxem, telefonicky, e-mailem nebo online prostřednictvím objednávkového formuláře na naší www stránce.

LangSoft s.r.o. 687 52 Korytná 225
Tel.: 572 693155, fax: 572 694004
E-mail: info@langsoft.cz
www.langsoft.cz

Připojení k Internetu v současnosti a v blízké budoucnosti

V dnešní době se stal Internet takřka nutností a mnoho z nás, včetně mně, už si bez něj nedokáže představit život. Hrají se přes něj hry, posílá pošta, chatuje, ale i uzavírají velké smlouvy a distribuuje mnohaletá práce programátorských týmů. Kdo z nás už se někdy nepokusil vytvořit nějaké stránky. O tom ale dnešní článek není. Pokusím se v něm nastínit, jakým způsobem se můžete anebo budete moci připojit v následujících dnech a měsících. Řeč bude především o připojení skrze stávající telefonní rozvody, zmíním se ovšem i o dalších variantách.

Nejznámějším a stále nejpoužívanějším druhem připojení je tzv. dial-up, tedy přes telefonní linku. Mezi jeho hlavní nevýhody patří nízká rychlost, která je pouhých 56 Kbit a vysoké náklady na připojení. Na druhou stranu stačí mít doma obyčejný modem a telefonní zástrčku. V nejbližších měsících se stejně jako již dlouho žádný obrat nekoná. Zatímco např. v Americe si vesele surfují za pět centů na hodinu či nějaký směšný paušál, my se hezkou chvíli ničeho takového nedočkáme. Jistá jednání tu sice byla, vzešel z nich dokonce návrh paušálního poplatku za připojení mimo špičku, ale kdy se začne nabízet, kolik bude stát a jestli vůbec je ve hvězdách.

Rychlejší variantou přes telefon je dnes již poměrně stará technologie ISDN. Ta se nikdy pořadně neuchytila kvůli velkým zřizovacím nákladům a paušálu pouze za to, že linku vlastníte. Dále uživatel

musel platit poplatky stejné jako u dial-up připojení. Výhodou byla vyšší stabilita, rychlé přihlašování a mírně vyšší rychlost 64 Kbit, která šla ještě navýšit použitím druhého kanálu. Ten se ale platil zvlášť. Dodnes se nabízí a údajně se i chystá paušální připojení.

Zlom v připojení přes telefonní kabely mohla způsobit (a v leckteré zemi také způsobila) technologie ADSL. Ta nabízí skutečně vysokorychlostní připojení za paušální cenu. Ani zřizovací poplatky nejsou tak vysoké a zásah do domácích rozvodů je minimální. V současné době jsou nabízeny rychlosti od 512 Kbit a ceny se vyrovnají kabelovým televizím, které často Internet poskytují jako součást nabídky. Mezi nevýhody patří limitovaný přenos dat a nedostupnost v některých lokalitách. Pokud jej přesáhnete, začne se připojení prodražovat. Problém také může způsobovat sdílení linky.

Mezi populární a relativně bezproblémové připojení je kabelové. Povětšinou jej poskytují firmy jako součást nabídky k dalším televizním programům. Výhodou je vysoká rychlost srovnatelná s ADSL a pokud má nějaká společnost rozvody ve vaší lokalitě, není problém se připojit. Zapojování není nic náročného (provádí ho technici) a limitované množství přenesených dat nebývá podmínkou.

Pokud nejsou dostupné kabelové ani telefonní rozvody, skýtá se ještě poslední možnost v připojení bezdrátovém. Počítat se ale musí s nižší přenosovou rychlostí, vyšší cenou a problémy v ošklivém počasí. Bezdrátová síť je v každém větším městě. Krom placených existují i čistě nekomerční.

A jak to bude s Internetem dál? Snad se zlevní vysokorychlostní připojení přes satelit a vyřeší se problém odesílání dat. Satelit totiž pouze přímá a pokud by měl i vysílat, jednalo by se o velmi nákladnou investici. V bližším časovém horizontu se můžeme dočkat i připojení přes elektrické vedení. Ve světě je tato varianta používaná málo, přesto několik takových komerčních sítí existuje. Začalo se testovat i u nás. Rychlost vysoká, zásuvku má každý, záleží jen na rozšíření, které bohužel nemá být příliš hojné.

V článku jsem úmyslně neuváděl ceny ani poskytovatele připojení. Těch je mnoho a propojovací poplatky se liší. Máte-li zájem o některou variantu zájem, zkuste se porozhlédnou třeba právě na Internetu nebo po lokálním poskytovateli ve vašem městě.

-fug-

MIŠMAŠ ZAJÍMAVOSTÍ

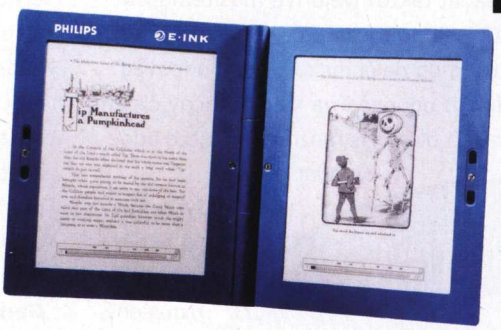
POLETÍME NA PLUTO?

Jedinou planetou, kterou lidstvo ještě neprozkoumalo kosmickou sondou je Pluto. Ani sondy Voyager 1 a Voyager 2, které poskytly nádherné snímky Jupitera a Saturna, Pluto nenafotily. Je to neprozkoumaný svět stále skrývající svá tajemství. Let sondy ke vzdálené nejmenší planetě sluneční soustavy je plánován na rok 2006 a celá legrace bude stát kolem 500 milionů dolarů. K cíli by měla dorazit mezi lety 2014 a 2018. Přístroje budou mít za úkol zkoumat řídkou atmosféru Pluta, povrch Charona a také hledat nové zajímavé objekty.

ZÁNIK SONDY GALILEO

Vesmírná sonda Galileo, která po 14 let prováděla výzkum planety největší Jupiter a jeho měsíců, dne 22. září zanikla v jupiterově atmosféře. ukončil se tak velmi významný výzkum, který přinesl většinu informací o této planetě a jejím okolí. NASA již teď, do budoucna počítá z vysláním nové sondy, která by v práci Galilea pokračovala.

NOVÉ REFLEXNÍ DISPLEJE



Vědci společnosti Philips představili novou technologii pro výrobu reflexních displejů, které vypadají jako papír. Tato technologie je dostatečně rychlá pro zobrazení video obsahu a může být použita pro výrobu reflexního, plně barevného displeje, který je nejméně dvakrát jasnější než při použití jiných technologií. Displej je založen na procesu elektrického namáčení, tedy technologie umožňující rychlé ovládání pohybu tekutin a manipulaci v měřítku mikrometrů.

ŠPIONÁŽNÍ PODPRSENKA

Chcete-li vidět tuto unikátní podprsenku, která sloužila východoněmecké tajné policii ke špehování odpůrců tehdejšího režimu, zajeďte se podívat do Německa. Konkrétně do německého Marienbornu. Tam kromě tohoto vynálezu, který vymyslely čtyři zaměstnankyně tajné policie STASA, můžete vidět i další důmyslné pomůcky sloužící k pozorování, ale také k utajeným útěkům, pašování atd...

FOŤÁK V BRÝLÍCH

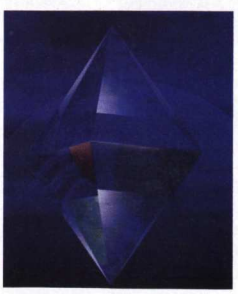
Vědci firmy Hewlett Packard v Bristolu vyrobili prototyp brýlí, které mají v sobě zabudovaný fotoaparát. Brýle bez přestání pořizují snímky všeho, nač se jejich nositel podívá. Ten si pak z hromady materiálu vybere záběry, které si chce ponechat. Je otázkou, máme-li se na tento výrobek těšit, či ne. Člověk si pak totiž nemůže být jistý, kdo a kde ho každý může vyfotografovat. Každopádně je to další krok v trendu miniaturizace.

BUDOU Z NÁS SPIDERMANI?

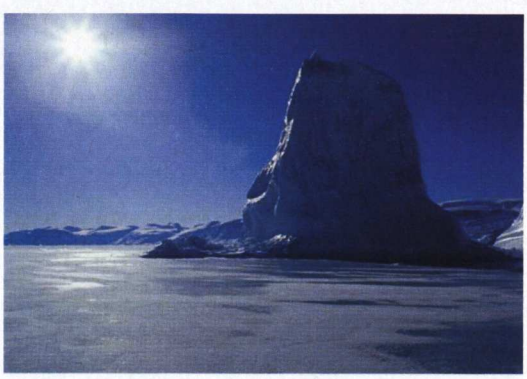
Britští vědci z univerzity v Manchestru si vzali za předmět svého zájmu gekony, kteří se pomocí materiálu, který mají na povrchu končetin, dokáží udržet na kolmých stěnách. Tím materiálem jsou miliony drobných kreatinových štětinek, které gekonům dávají silné přilnavé vlastnosti. Takže za pár let třeba budeme chodit po stěnách stejně jako Spiderman.

NEJTVRDŠÍ DIAMANT

Nejtvrdší syntetický diamant se podařilo vyrobit Japoncům. Jeho název je polykrystalin a byl vyroben z čistého uhlíku pomocí speciálního zařízení. Vědci uhlík zahřáli po dobu přibližně pěti minut na teplotu 1800 až 2500 stupňů Celsia, zatímco syntetické diamanty vyráběné dosud dostupnými metodami se zahřívají „jen" na 1500 až 1800 stupňů. Při zahřívání uhlíku přidali také vyšší tlak, než je běžné při tvorbě syntetických diamantů, a získali polykrystaliny velké jeden a tři milimetry. Ty jsou údajně dvakrát odolnější než běžné diamanty a nejtvrdší, jaké byly kdy na světě vyrobeny.



ŽIVOT STARÝ 2800 LET



Američtí badatelé objevili v ledu pokrývajícím slané jezero v Antarktidě mikroorganizmy staré 2800 let. Odebrané vzorky obsahovaly mikroby, které jsou vynikajícími podklady pro studium starodávných forem DNA a mohly by pomoci i při hledání projevů života na Marsu, uvádí se ve studii zveřejněné v USA. Odebrané oživlé vzorky mikrobů nikdy nepřišly do kontaktu se současným životním prostředím. Vzorky byly odebrány z ledu z hloubky zhruba 11 metrů. Předpokládá se, že hlouběji ledového masivu a ve slané vodě pod ním mohou žít ještě starší organismy.

POZOR, ČTĚTE! NA SOUTĚŽE MŮŽETE ODPOVÍDAT I POMOCÍ SMS.

SOUTĚŽ

V každém novém Gametechu bude řada soutěží o různé hodnotné ceny. Zpravidla platí, že soutěžit můžete do dne, kdy se na stáncích objeví nové číslo. Soutěže se můžete zúčastnit dvojím způsobem. Klasicky poštou, anebo pomocí SMS zprávy.

Cenově je to podobné, hlasování přes SMS stojí deset korun, za žádné další přijaté SMS už neplatíte.

Jak hlasovat přes poštu: sice stačí, když všechny odpovědi vždy pošlete v jednom dopise, musí ale být každá na zvláštním papíře a na každém listě musí být vaše adresa.

Jak soutěžit přes SMS: odpověď bude vypadat takto: Nejdříve musíte napsat GAT, pak po mezeře číslo příslušného kvízu a po další mezeře svoji odpověď. Příklad: odpověď na kvíz označný číslem 4 na tři otázky s možnostmi a,b,c bude vypadat takto:

GAT 4 1a2c3a

Pokud bude kvíz označený číslem 5 a budou pouze dvě otázky, pak může vypadat SMS takto:

GAT 5 1c2a

A pro kvíz číslo 1 s pouze jednou otázkou třeba takhle:

GAT 1 1a

SMS pak odešlete na číslo **9003010**. Číslo platí pro všechny mobilní operátory a cena odesílané SMS je 10 Kč. Výherce budeme informovat po skončení soutěže na číslo mobilu, ze kterého odeslal svoji soutěžní SMS. Po doručení soutěžní SMS dostane klient potvrzení, které bude přibližně v následující podobě: **Vase odpoved byla ulozena. Vysledky najdete v Gametech c.4. Kdo cte Gametech, vyhrava!** Za přijatou SMS se již nic neplatí.

Losování pak probíhá tak, že se před každou soutěží nejdříve vylosuje, kolik soutěžících bude vylosováno z dopisů a kolik z SMS a teprve potom se losuje konkrétní výherce.

Mnoho štěstí ve hře!

Předplaťte si Gametech a ušetříte

Předplatné časopisu Gametech

gametech

(kupón je platný i ofocený či přepsaný)

Příjmení:

Jméno:

Ulice, číslo domu

Město, PSČ:

Podpis:

6 čísel předplatného za 234 Kč (39 Kč za číslo)

12 čísel předplatného za 432 Kč (36 Kč za číslo)

Posílat od čísla:

Dále vyplňte pouze v případě, že chcete předplatit Gametech jiné osobě. Časopis bude chodit na jeho adresu.

Příjmení:

Jméno:

Ulice, číslo domu

Město, PSČ:

Vystřižený, ofocený nebo přepsaný kupón posílejte na adresu: Kobra s.r.o., Podvinný mlýn 669, 190 00, Praha 9.
Objednat předplatné lze i telefonicky nebo faxem na čísle 234 095 724 nebo e-mailem na starpro@starpro.cz (ve zprávě je nutné uvést i váš telefon).

POHREJ SI

Nech zahrát i ostatní pařany a pošli jim logo nebo melodii jako dárek.

Naše logohity

IRONMAIDEN 5060163	5060304	5060307
5060818	5060631	Tai Chi 5060342
5060981	METALLICA 5061156	NOKIA 5065389

Nové

Cobra 11 5066080		
EMINEM 5066388		
5067089	5067118	AC Sparta Praha 5067346
fc BANÍK 5067348	HC EXCALIBUR 5068089	5068093
HC VÍTKOVICE 5068097	Plzeňský Prazdroj 5070106	Oškliviva Betty 5073770
Druidoff 5060218	Zippo 5060224	ATARI 5060359
Linux 5060248	HALF-LIFE 5061125	LEVI'S 5061150
UMBRO 5061519	MAGIC 5066468	Marlboro 5060786

Top 20

5092262 Kabát - V pekle sudy válej
5092410 Dj Bobo - Chihuahhua
5091426 Tv - Princezna ze mlejna
5092367 Team - Reklama na ticho
5092357 Kabát - Bára
5090065 Hymna SSSR
5092464 L. Park - Faint
5091487 Eminem - Without Me
5092318 Scooter - Weekend
5090215 Tv - Mission Impossible
5092361 Natural - Já na to mám
5092306 L. Park - Somewhere I Belong
5090706 C. Dion - Titanic
5090822 P. Kotvald - Mumuland
5090803 Kabát - Coloredo
5092178 Tatu - Nas nedogonjat
5092431 Metallica - St. Anger
5090995 L. Park - In The End
5091328 M. Turbulenc - Mašinka
5092368 E. Morricone - Tenkrát na západě

Obrázkové SMS

JEDNU RUKU NETLESKÉ 50104586	Pojď do kina! 50104588	JDEME NA PIVO... 50103763
50104597	50104595	BOJ SE! 50103748

s mobilem

Volej 906 381 300

HITY

5090073	Dj Dado - Dj Dado
5090040	Jamaika - Sun of Jamaica
5090091	Chinaski - Klára
5090103	Aqua - Barbie Girl
5090116	Eminem - My Name Is
5090123	Lou Bega - Mambo Mambo No. 5
5090165	Eiffel 65 - Move Your Body
5090177	Madonna - Music
5090186	R. Williams - Angels
5090196	TLC - Creep
5090213	Lord Of Dance
5090990	Dido - Hunter
5090998	Pod - Alive
5091067	N Sync - It's Gonna Be Me
5091070	B. Boys - Larger Than Life
5090019	Madonna - La isla Bonita
5090052	Antiqua - Antiqua
5090060	J. Lopez - Bosson

ROCK

5090080	Queen - We Are The Champions
5090227	Oasis - D'you Know What I Mean
5090248	Metallica - Master Of Puppets
5090025	M. Oldfield - Moonlight Shadow
5090038	E. Presley - Rock Around Clock
5090039	J. Korn - Sing in the Rain
5090085	J.A.R. - Bulhaři
5090098	E. Presley - Love Me Tender
5090134	Santana - Maria Maria
5090156	B. Jovi - It's My Life
5090187	Santana - Smooth
5090191	S.D. Dogg - G'z and Hustlaz
5090205	A. Cooper - Poison
5090210	Doors - Light My Fire
5090222	Europe - The Final Countdown
5090228	W. T. Clan - Gravel Pit
5090243	J. M. Jarre - Oxygene
5090246	Kraftwerk - The Model

TV HITY

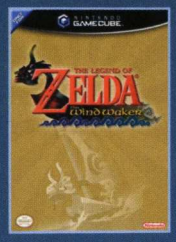
5091773	Film - Dracula
5091558	Tv - MacGyver
5092371	Tv - Šepotám
5090034	Tv - James Bond
5090064	Tv - Carmpred
5090141	Tv - Star Trek
5090364	Tv - Superman
5090870	Film - H. Potter - Diagon Alley
5090094	Film - La cucaraca
5090871	Film - Harry Potter - Fluffy's Harp
5090229	Film - X-Men
5090872	Film - H. Potter - Hedwig's Th.
5090253	Film - Vangelis - Chariots of Fire
5090873	Film - Harry Potter - Theme (1.)
5090297	Film - Vangelis - 1492 Dobytí ráje
5090874	Film - H.Potter - Theme (2.)
5090322	Film - Batman
5090875	Film - H. Potter - Theme (3.)

NÁVOD: Postupujte podle instrukcí uvedených na lince, zadejte číslo loga, obrázkové SMS nebo vyzváněcí melodie a číslo telefonu, na který chcete logo, obrázkovou SMS či melodii poslat. Vybrané Vám bude doručeno ihned nebo můžete zaslání načasovat. Telefony, které přijímají loga operátora: Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5110, 5210, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6610, 7110, 7210, 7650, 8210, 8250, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9000i, 9110, 9101i, 9210, 9210i. Telefony, které přijímají obrázkové SMS: NOKIA 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6610, 7210, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910, 9210i. Telefony, které přijímají vyzváněcí melodii: NOKIA 3110, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6610, 7110, 7210, 7650, 8110i, 8210, 8250, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9000i, 9110, 9110i, 9210, 9210i. SAGEM MC930, MC/MW932, MC936, MC/MW939, MC940, MC942, MC946, MC949, MC950, MC952, MC956, MC959(R). ERICSSON 688, 888, 868, 768, 788, A2618, T10, T18, T20e, T20s, T28, T29s, T39m, T65, T68, R310s, R320, R320s, R380s, R520m. SIEMENS C25, C35i, S25, S35i, M35i, Me45, S40, S45, SI45. ALCATEL One Touch 300, 301, 302. MOTOROLA V50, V59, V66, V100, Timeport 250, 260, P7689, V2288, T2288, V8088. Službu poskytuje CS, s.r.o., P.O.BOX 42, Praha ,140 02. Cena hovoru je 38,- Kč/min. Od 18 let. Infolinka 2 410 210 25, denně od 10 - 17 hod.

TM a ® jsou ochranné známky Nintendo © 2003 Nintendo

GameCube paky

NINTENDO GAMECUBE™



ZDARMA hra ZELDA: WIND WAKER

Legendární hra v novém příběhu exklusivně pro GameCube.
Limitovaná edice, která obsahuje další dvě hry - Legend of Zelda: Ocarina of Time a Legend of Zelda: Master Quest

3.990 Kč

GameCube Purple

GameCube Mario Pak

4.990 Kč

ZDARMA paměťová karta
hry SUPER MARIO SUNSHINE
a LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER

3.990 Kč

ZDARMA GB PLAYER

Unikátní GameCube periférie, umožňující hrát všechny Game Boy hry na televizní obrazovce. Hry lze ovládat pomocí ovladače GameCube nebo konzole Game Boy Advance / SP připojené ke GameCube pomocí GBA kabelu.

GameCube Black

Game Boy Advance SP

- ☑ OSVĚTLENÝ DISLPEJ
- ☑ DOBÍJECÍ AKUMULÁTOR
- ☑ STOVKY KVALITNÍCH HER
- ☑ 32-BITOVÁ TECHNOLOGIE
- ☑ SEXY DESIGN

3.990 Kč

UPOZORNĚNÍ !

NINTENDO konzole za tyto ceny zakoupíte pouze u autorizovaných prodejců NINTENDO.

Akce je časově omezena.

Další informace na infolince **284000104**, na stránkách **www.gamecube.cz** a **www.gameboy.cz**, **info@gameboy.cz** nebo **info@gamecube.cz**.

Výhradní distributor NINTENDO pro Českou republiku:
CONQUEST entertainment a.s.
Hloubětínská 11 • 198 Praha 9

CONQUEST entertainment